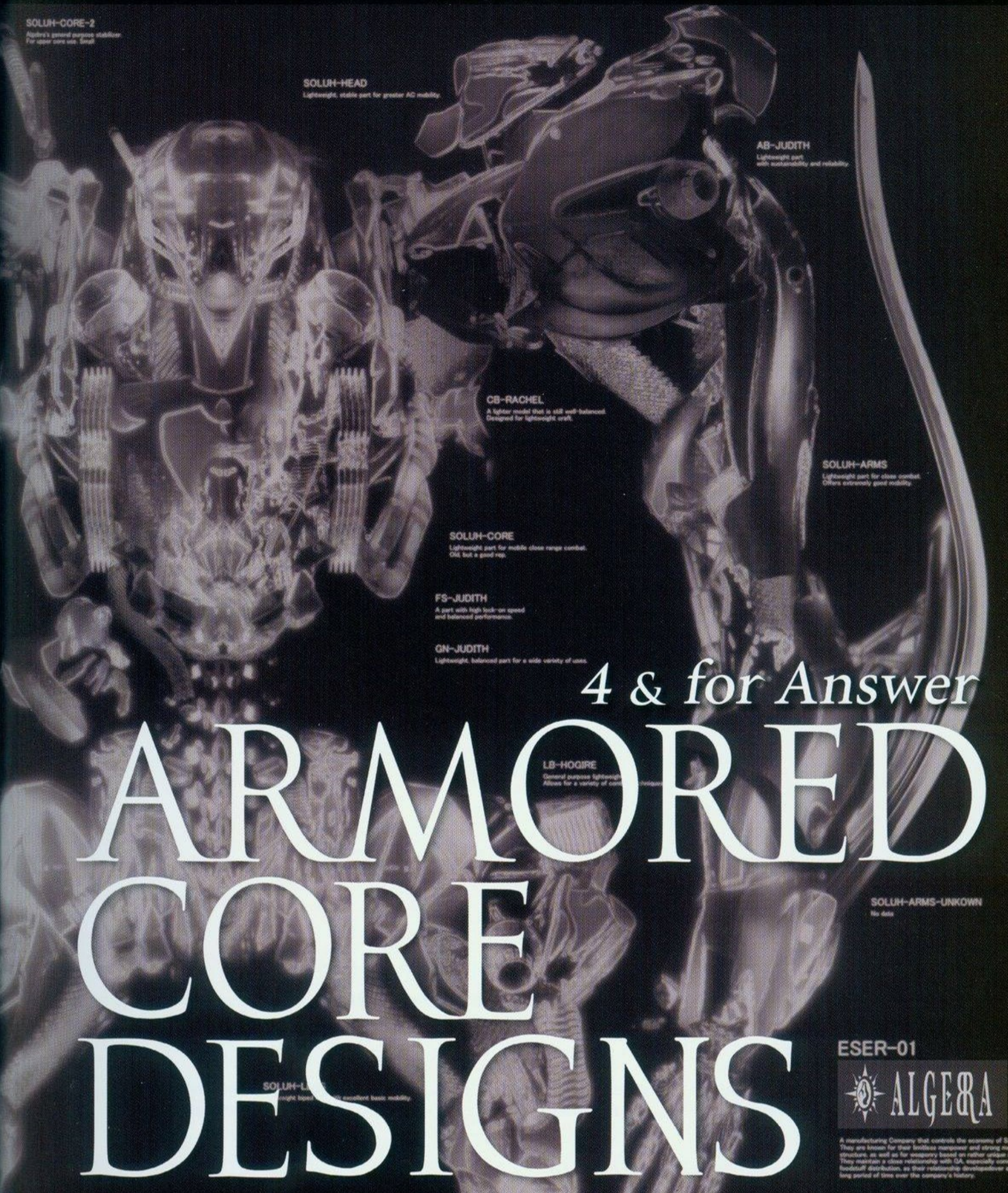
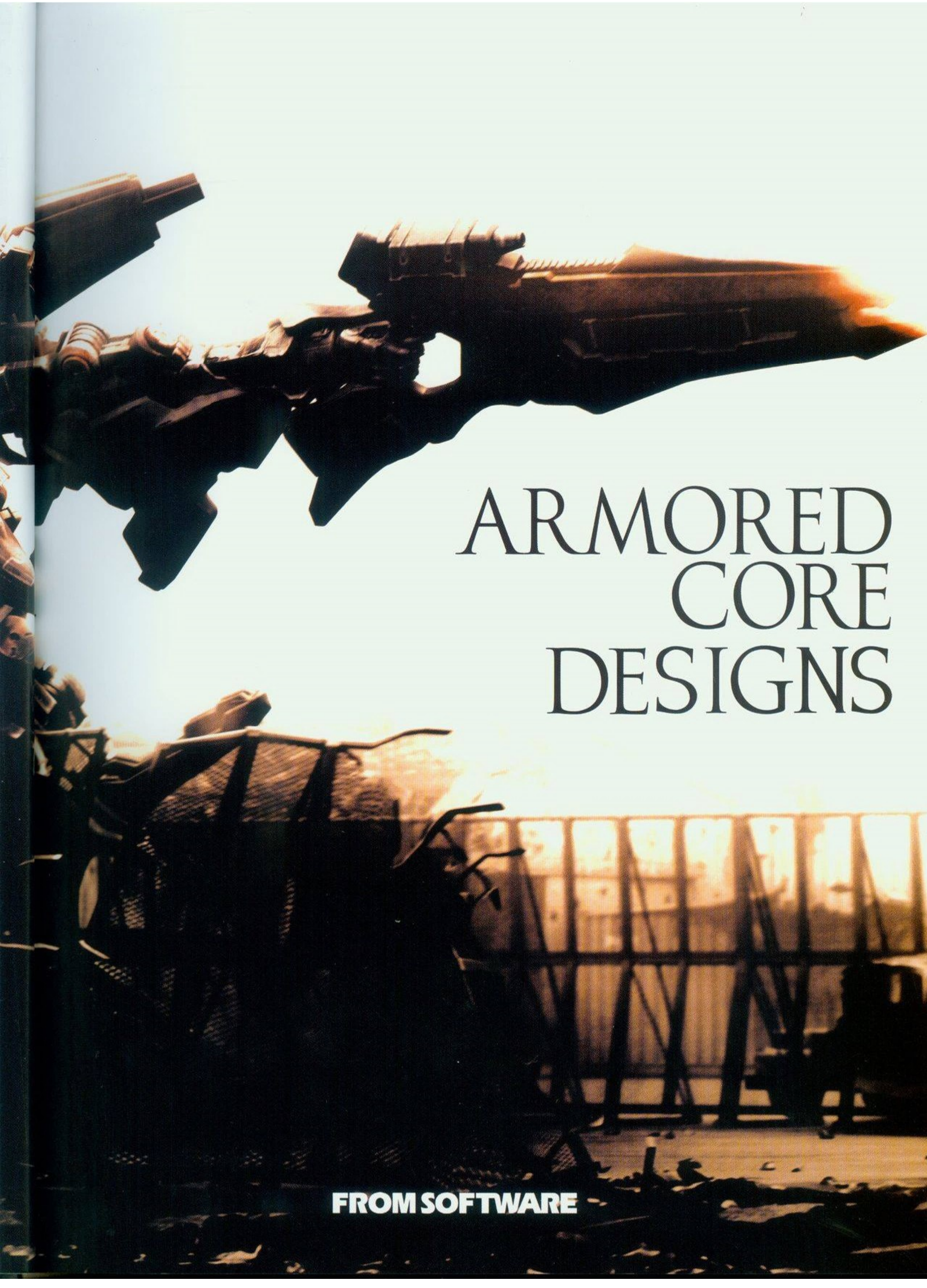



4 & for Answer

# ARMORED CORE DESIGNS

FROM SOFTWARE





# ARMORED CORE DESIGNS

FROM SOFTWARE

# CONTENTS

# FOREWORD



## ARMORED COREシリーズの新たなスタート

「これは《荒地に種をまく話》だ。」とディレクターは私に語りました。その根底には「世界は悪意に満ち、不幸である」というイメージがあります。「いいことなど何もなく、まわりにはろくでもないものしかない」と・・・。でも、「だからといってあきらめてないで次の時代の種をまこう」というのがアーマード・コア 4とアーマード・コア フォーアンサーのテーマであり、世界観です。ディレクターが描くこの世界観のイメージは、デザインにも少なからず影響を与えています。まわりにろくでもないものしかない過酷なこの時代を生き抜くため、「それでも戦う」というそれぞれの意志を具現化し、ある意味で奇形ともいえる進化を求められた結果の姿が「アーマード・コア ネクスト」のデザインといえるのかもしれません。

鍋島俊文



# 4

# ENTER THE ARMORED CORE

守るために戦う
それが戯言であることなど、とうに分かっていた
分かっていてなお、他に選択などなかった

-ジョシュア・オブライエン



SOLUH-CORE-2
Algebra's general purpose stabilizer.
For upper core use. Small
SOLUH-HEAD
Lightweight, stable part for greater AC mobility.
CB-RACHEL
A lighter model that is still well-balanced.
Designed for lightweight craft.
SOLUH-CORE
Lightweight part for mobile close range combat.
Old, but a good rep.
FS-JUDITH
A part with high lock-on speed
and balanced performance.
GN-JUDITH
Lightweight, balanced part for a wide variety of uses.
LB-HOGIRE
General purpose lightweight part.
Allows for a variety of combat tech



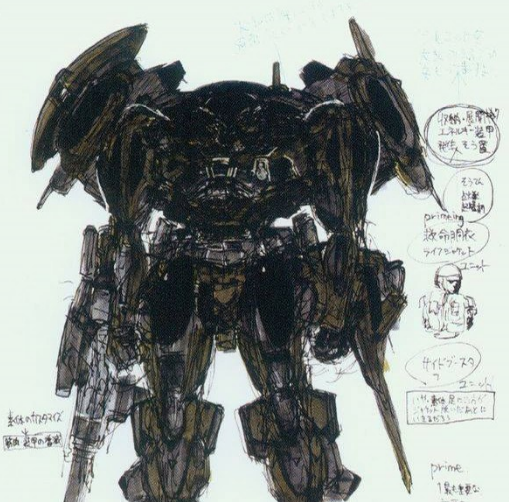

# 00

## INTRODUCTION

PROJECT FORCE

# NEXT CONCEPT



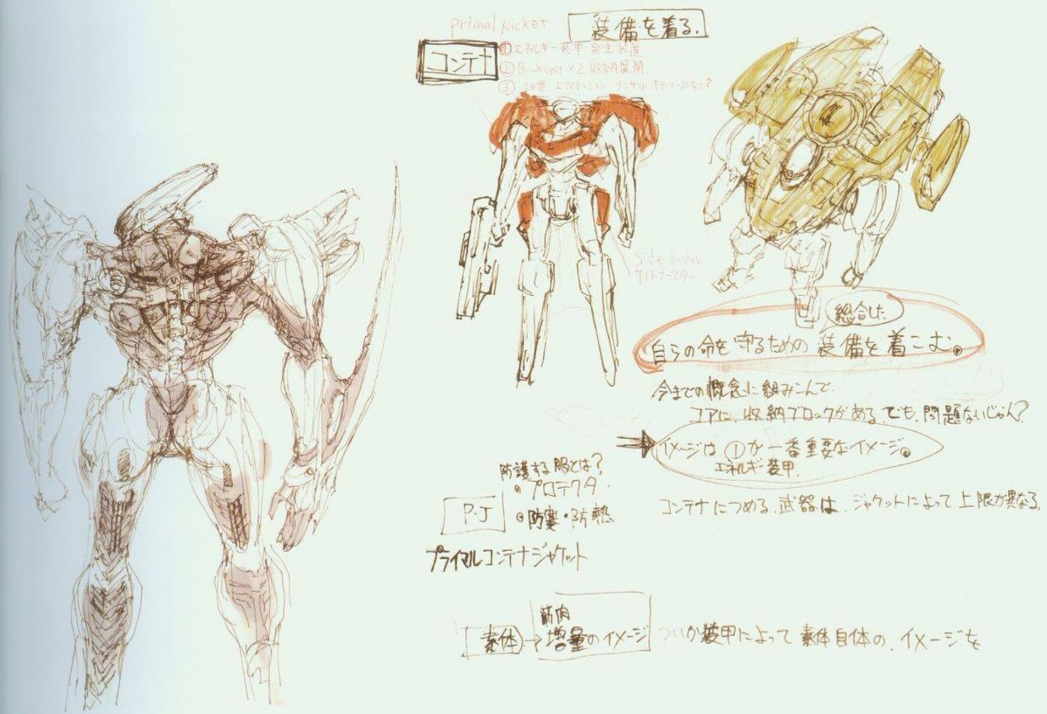


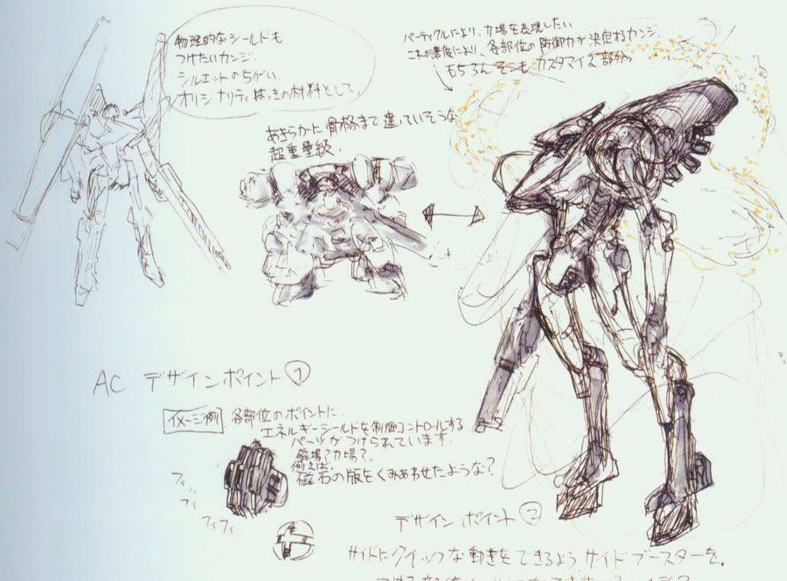

## 企画初期のラフスケッチ

佐竹： 企画最初期の段階では、機体の大きさの見直し、別システムのアイデア出しなど見た目に大きく関わる部分に関して検討が行われました。これらのスケッチは「装備を着る」というイメージを模索してみたものです。自らの命を守るためカスタマイズ可能な兵器・装備を着る、というイメージからプライマルジャケットのイメージを膨らませています。

フロムソフトウェアのメカアクションゲームのなかで　メタルウルフカオスというゲームがあります。背中に武器庫をもつパワードスーツというアイデアで、リアルタイムにいくつもの武器を武器庫から取り出し、持ち替えて戦う姿がなかなか新鮮で魅力的でした。

その武器庫とパワードスーツにカスタマイズという要素を組みこめられれば、見た目の変化もつけられさらにハイスピード戦闘を面白く演出ができるのでは?というイメージでスケッチしていました。体が機械というよりも生態兵器のような印象のイメージで描かれているところがおもしろいです。ネーミングは後に、プライマルアーマーとして、残ることになります。



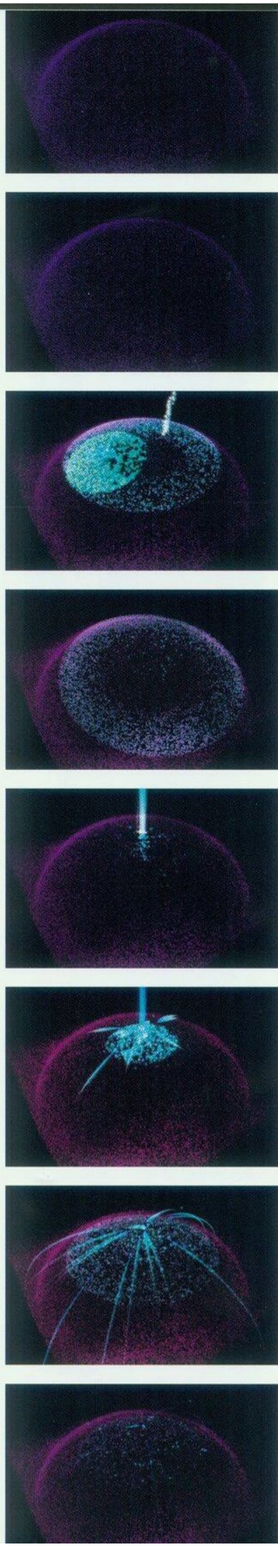

佐竹： 機体の外部を粒子の装甲が積層状に覆う、というエネルギー装甲の話がでてきたタイミングで書いていたラフです。素体のカスタマイズ自体も見直されコアカスタマイズシステムを継承していくことを確認しました。

機体自体の装甲と粒子の装甲をあわせてひとつの装甲と考えるというイメージから、プライマルジャケットの名前を継承してプライマルアーマーという名前が、スケッチの端にでています。プライマルアーマーという名称は設計思想から付けられ、デザイナーから提案されたもの。これは「バリアではなくあくまでアーマー（装甲）なのだ」という思いからなのです。この時点でジャケットのアイデアは破棄。シンプルな構成に戻っています。

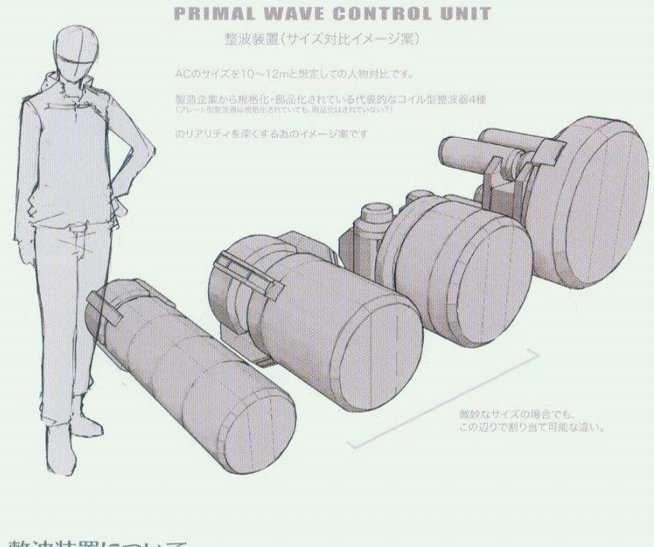
## PRIMAL ARMOR　プライマルアーマー

佐竹： プライマルアーマーとは、コジマ粒子をエネルギーで安定還流させた積層型粒子装甲の防護膜のことです。 アーマード・コア4になってからの特徴のひとつになります。前項にもでていたとおり、エネルギー装甲のイメージが出たときから世界観にあわせた名前の模索も始まっていました。

あまり裏設定を語りすぎると世界観として面白みがなくなるのですが、ひも解ける限りプライマルアーマーと関係が深いコジマ技術のイメージ設定を挙げていきたいと思います。



# PRIMAL ARMOR



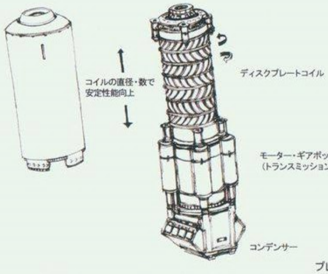

## 整波装置について

佐竹： 整波装置とは、コジマ粒子をエネルギーでコントロールし、ネクストの周囲に安定還流させプライマルアーマーと呼ばれる積層状の粒子防護膜を形成し、制御する装置のことです。ネクストの各外装パーツに組み込まれています。
各機体デザインのディテールを検討し、スタイリングをつめていく際の基本要素に使われました。スケッチ内に書かれている文章は、デザイナーがイメージを進めるためのもので、公式採用された設定ではありません。



## ■整波関連パーツ考察

### コイル積層型

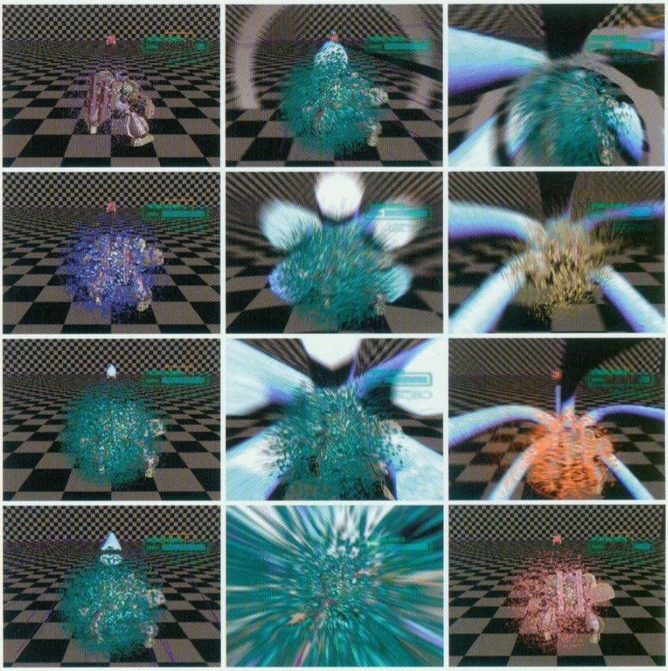



プレートを積層に重ねてコイル状に。それを重ねて各階層ごとに回転。
高圧電流をコイルにかけることで粒子を整流する力場を生じさせ、力場のうねり効果で効率的に整波することができる。
高熱発生による熱ダレを・コイル回転によって軽減。
上の動作で発生した電気エネルギーを下部のコンデンサーへリサイクルし、効率的な整流を実現した。

### プレート並列型

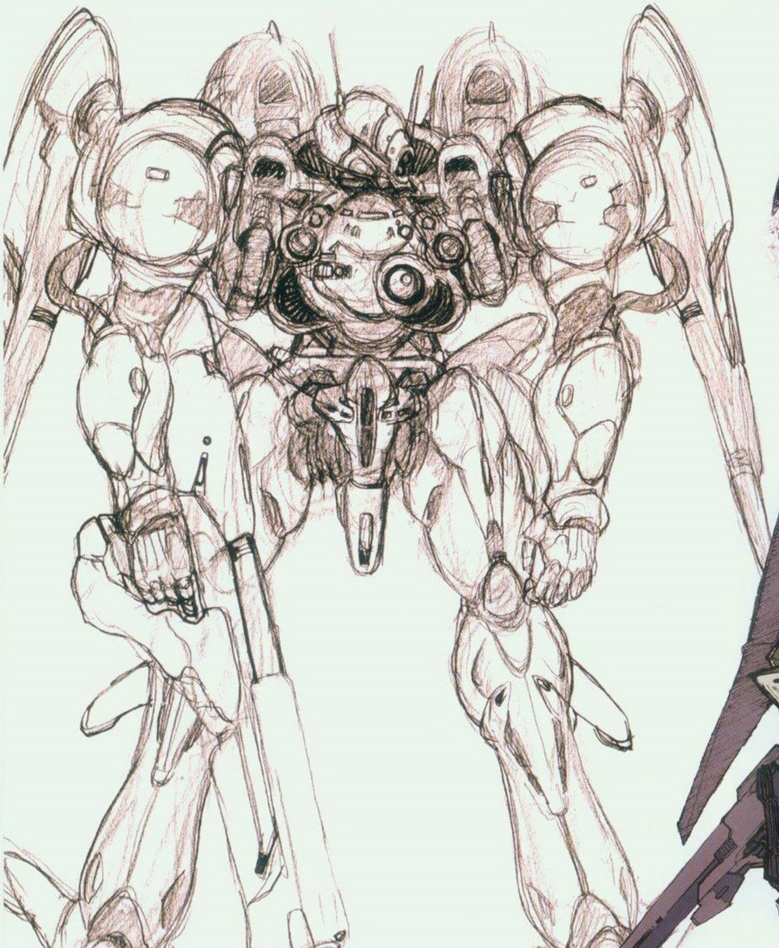


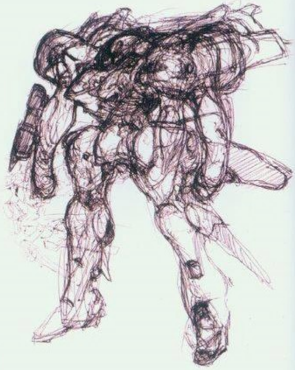

プレートを積層に重ねてプレート状に。それを並列に並べて各プレートに高圧電流をかけることで、粒子を整流する力場を生じさせ、力場の共鳴効果で、整波をおこなう。
コイル積層型より高いエネルギーを消費することになるが、機構をコンパクトにおさえられ、スペースの確保ができ、かつ軽いので各部品との整合もとり易い。
しかし露出することを前提としている分、防御力は期待できない。

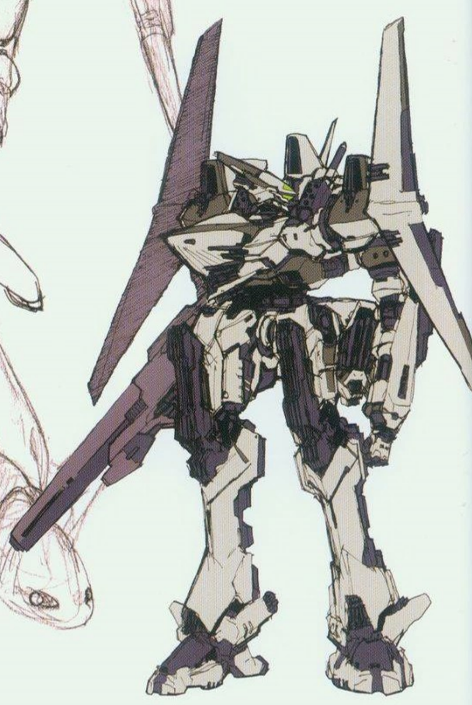


演出スタッフが制作した、プライマル・アーマーの動画テスト。現在のものと比べ派手な演出がされています。

佐竹：整波装置は、大きく分けて2種類の型を設定しています。各企業のコジマ技術力のパワーバランスが見た目にもわかるようにするためです(これは各企業をスタイリングしていく際の大きな指針になりました)。
①コイル積層型と、②プレート並列型です。
コイル積層型のジャイロ効果の影響は？　など、つっこみどころは満載だと思いますが、ネクストはこのコジマ技術が使われている兵器として記号化されています。
②プレート並列型は技術的に①コイル積層型よりも高く、省スペース化に成功しているが、その分エネルギー負荷が高いというイメージの設定です。コジマ技術力の高い企業では①②を併用した機体設計を行っています。
ディレクターとのすりあわせを行い、さらにイメージを進行していきました。これらの記号は各企業、そしてひとつひとつのパーツデザインにも反映されています。



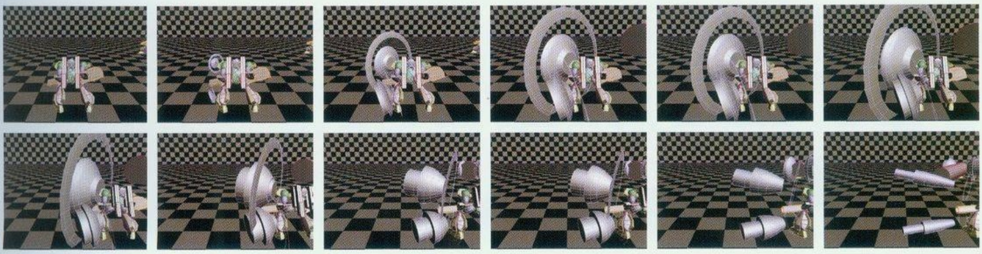




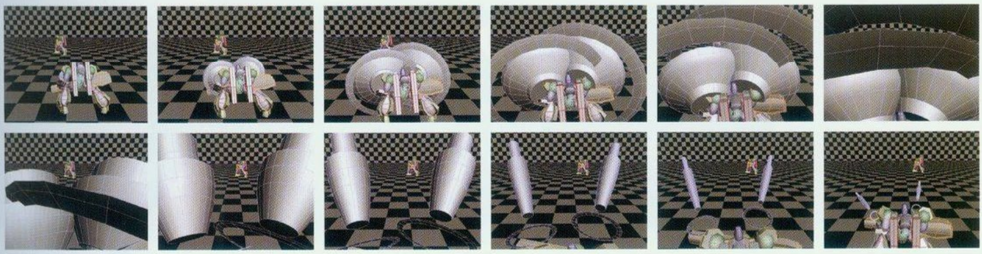
# QUICK BOOSTER

佐竹： 中量級の機体のもっともオーソドックスなラインをイメージしながら短時間で描いた初期のものです。
この段階では企業が6系統もあるという情報はあがっていませんでした。
コジマ粒子と整波装置の概要があがったころでしたので、試験的に全体に取り入れてみているのがわかります。
肩についているウィング上の装甲板も、整波装置のイメージでした。 脚部でもっとも目立っている張り出した膝部の突起もプレート並列型の整波装置です。
この脚部は、プロジェクトフォースのメイン機体の脚部の素体につかわれました。

サイドブースターイメージ



バックブースターイメージ

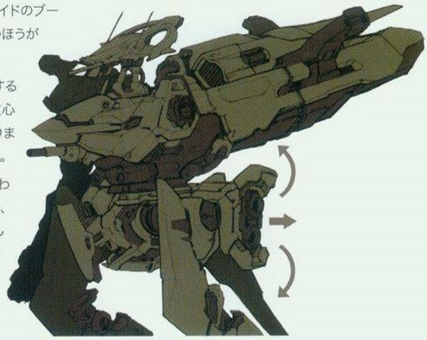


佐竹： 演出スタッフがサイドブースターのビジュアルイメージを動画で模索してくれたもです。 サイドのブーストエフェクトが腰から1発ではなく、アンバランスなハの字型に出ているのが良い印象です。 このほうが絵的にハイパワー感があり、見栄えもよい！ という絵的な提案でした。

さらに検討をすすめていくと、機体の重心に近い腰よりも、腕肩部にサイドブースターをレイアウトするほうが良いイメージになることがわかってきました。 ブースト時の機体姿勢と背中武器装備時の重心位置が変化している印象があるためです。 さらにゲーム画面でも検証したところ同様の結果になりました。これは頭部以外の全フレームパーツにバランスよくブースタを配置するきっかけになりました。

これらの結果をもとに、サイドブースターは腕肩部に配置する方向でパーツレイアウトの調整が行われました。ゲーム画面での検証結果をデザインにさらにフィードバックすることで、機能とデザイン、そして動きや見栄えを調整していきます。 この時、理論も重要ですが、どこで嘘をつくか＆それらしい＆全体とのバランスは非常に重要です。 イメージが決まってくれば、機能や役割などから、自然と必要なデザインのシルエットが決まることもあります。

また画面全体を埋める大エフェクトのイメージは、快適なプレイを妨げるため、最終的には、見栄えとプレイ感のバランスをとる方向でゲーム制作終盤に調整されました。



佐竹：この時期に書いた機体は、まだサイドブーストが腰の後ろの位置に配置されています。 サイドブースターの位置は、機体の重心に近い場所に配置されるべきと考えていたからです。その後、演出スタッフが模索した動画イメージで動きとエフェクトのバランスを確認し、最終的には腕部肩位置に配置することになります。

プロジェクトフォースのメイン機体デザインに入る前までは、前後左右に爆発的な推進力を得る事が可能なクイックブーストのイメージが明確になっておらず、左右方向だけ、つまりサイドブーストのみが装備されているイメージでした。

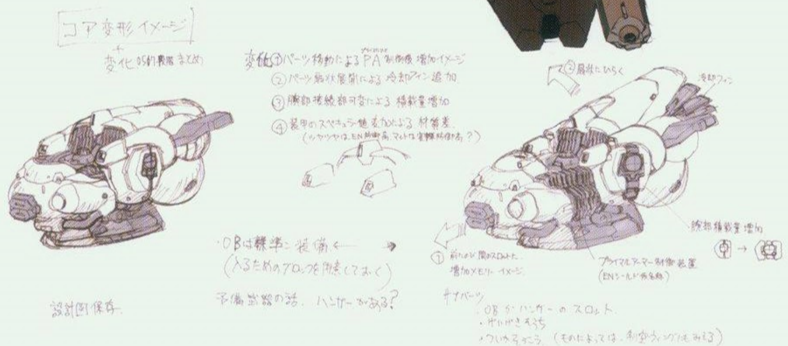
腰に配置されたサイドブーストは、稼動ギミックを意識して書かれており、開閉機構は背面から見て、動きがわかるように設計しようと心がけていました。 クイックブースターの開閉機構は、使用用途・頻度の両面から検討して最終的に無くしました。 使う度にパカパカと開くのが軽い表現に見え、玩具っぽく見えてしまったためです。

まだコアには迎撃機能が残っておりデザイン要素も固まっていませんでしたが、 様々な問題点を洗い出して整理していくことは、このあとのプロジェクトを円滑に進める上で必須の内容でした。



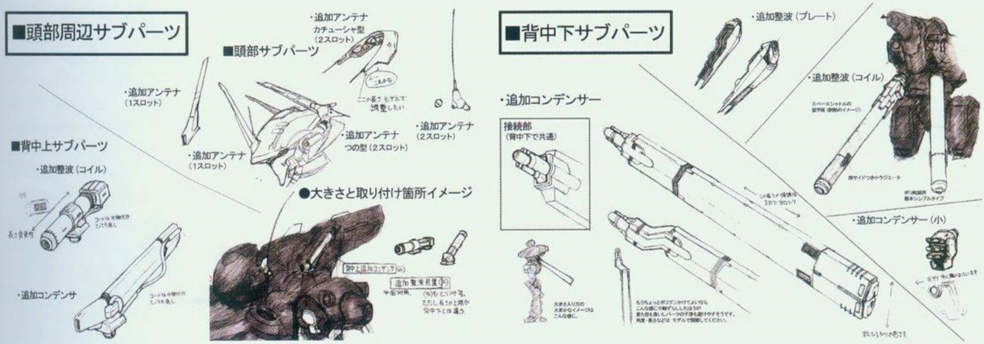
# STABILIZER

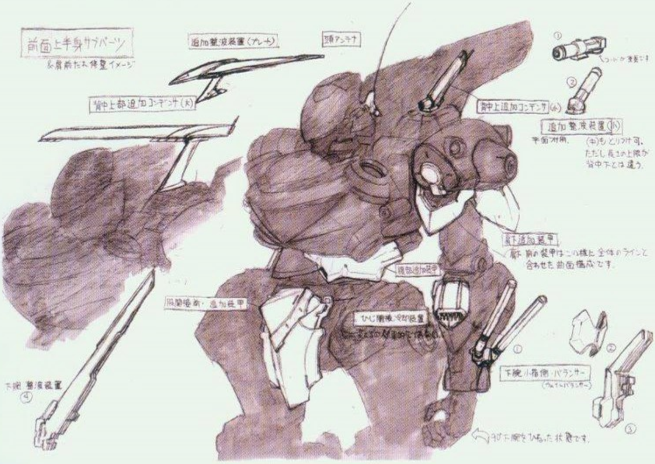


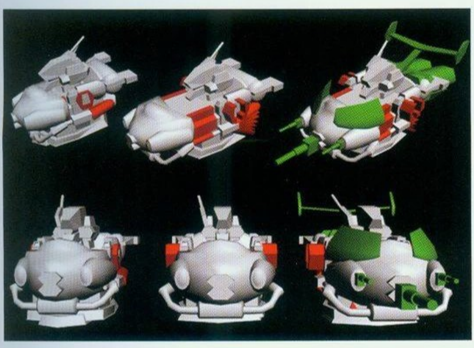


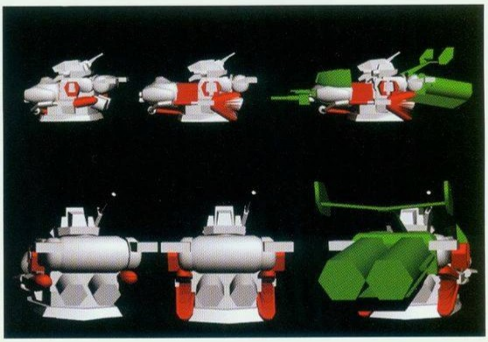

佐竹：パーツ変形のイメージについて、模索したスケッチが下にかいてあります。
見た目（間接位置・装甲ボリューム・冷却システム開閉・装甲材質換装など）をプレイヤーがチューニングできないか?というアイデアをうけて、検討をおこないました。ただ見た目のボリューム感が変化するだけでなく、パーツのパラメーターもそのイメージにあわせて、チューニングされるというものです。

変形を利用し、武器とあわせてこのぐらいまでボリューム感の差を出すことができればというイメージを説明するために全身絵をスタイリングしてみました。



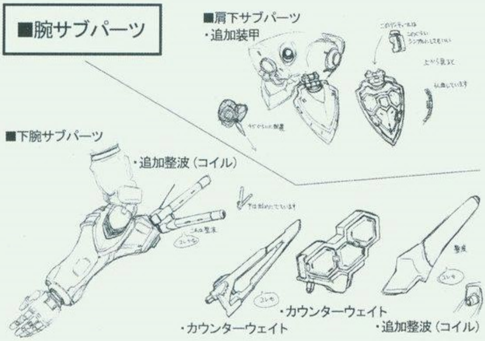



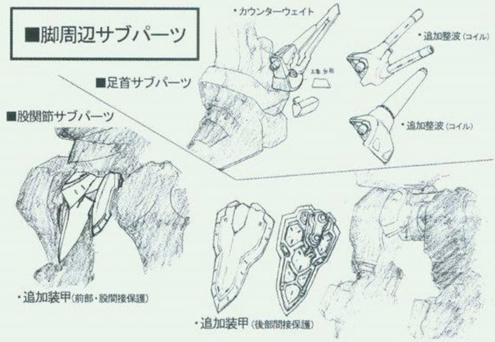



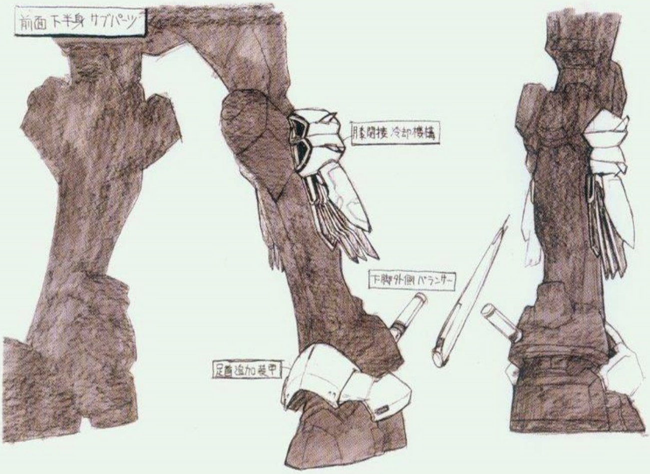


オリジナリティをより追求できる面白いアイデアでしたが、３Ｄデータで確認した際、思った以上に効果が少ないことが判明しました。３段階ぐらいがグラフィック差を感じる限界だったのです。それ以上の効果・差を感じられるように作ろうとすると、パーツ干渉のコントロールも不可能になりパーツの変形は、不採用になりました。
見た目のオリジナリティを追求できる別案としてスタビライザーの効果が高かったため、正式採用されました。スタビライザーとは、ゲーム中で重心の調整に使われるパーツで、機体の挙動に影響するものです。アクセサリーのようなもので機体の見た目にアクセントをつけることができます。

この機体の足前についている巨大なスカートアーマーもスタビライザーをイメージしてかかれたものでした。これはアニメーションに左右されない場所に固定されているため、このような大型のものになっています。スタビライザーの見た目・サイズ・取り付け位置は、企業のパーツラインナップが決定された後、企業のイメージにあわせてスタイリングしていきました。スタビライザーは開発当初、サブパーツと呼ばれていました。下の覚書にも書いてあるとおり、迎撃装置・追加装甲など重心調整以外の機能性も検討されていました。




佐竹： 開発当初スタビライザーはサブパーツと仮に呼ばれておりデザイナー側では様々な機能をもったアクセサリーとして考えられていました。
冷却機構・バランサー・追加装甲・追加コンデンサ・追加整波装置・空力制動の翼など、様々な能力を外観とあわせてチューニングするイメージです。 今確認してみると、脚部や腕部などに最終版と異なる接続位置でつけられたスタビライザーがあります。これらの接続位置は、スタイリングの変化の有効度・各パーツとの干渉・アニメーションとの整合性を見ながら位置を整理していきました。

最終的に企画スタッフが「スタビライザー機能＝重心調整のみ」にまとめてました。
機体を自分好みにスタイリングしていく際の問題を極力おさえるためです。 主な懸念点として「性質的能力差が大きいと、つけたくないのにつける、つけたいのにつけられない」ということがありました。

スタビライザーのゲーム内での機能を絞った事によって、全パーツの重要度が整理され、非常にまとまった設計になったといえるのではないでしょうか。アクセサリーという役割上、能力にとらわれすぎない自由度が必要だったのです。

しかし、だからといって能力差がないような四角い重りをつけるのでは面白さが足りません。格好いいパーツでなければつけたいとも思わないでしょう。

格好いいとは？（デザイナーとスタイリストの一生の命題です。）メカは多層の価値感で構成されています。 とても一言ではいえません。 それでもあえて書くなら、すでにある偶像とまだ見ぬ英雄（新しいキャラクター）の記号化、そしてメカならではの機能とギミック、つまり役割です。
すでにある偶像についてはアクセサリーという性質上、とりこめるものを精査するとして、まだ見ぬ英雄の記号化は「局部的なパーツ追加という行為」の時点で可能性が低いといえます（あらためて、某機動戦士に敬意。ものすごいキャラクターデザインです）。そこでシリーズを通して重要視してきた価値観・デザインの最終資源「役割」です。

デザイナーは、これは追加装甲、これは追加整波装置、とあくまで役割をもたせてスタビライザーをデザインしています。 アクセサリーだからこそ様々なイメージが広がるような役割的記号が必要なのです。 そのほうが、遊ぶほうも想像力がひろがり、自己満足度が高い＆深い遊びが可能だと考えました。 外部に追加していくという性質上、重心調整以外にも役割を感じられるイメージのデザインというのは、企画スタッフがなんといおうと、格好いい！ のイメージ創出のため、どうしても譲れないのです。
大抵の人が、機体構築の入り口として、偶像の記号化にスタビライザーを利用することは、もちろん設計のなかに織り込み済みなので、そのように使用してくれるのはとてもうれしい事です。 ですが、最終的にひとりでも多くの人が、オリジナルの機体を模索してスタビライザーを利用してくれたらうれしいです。

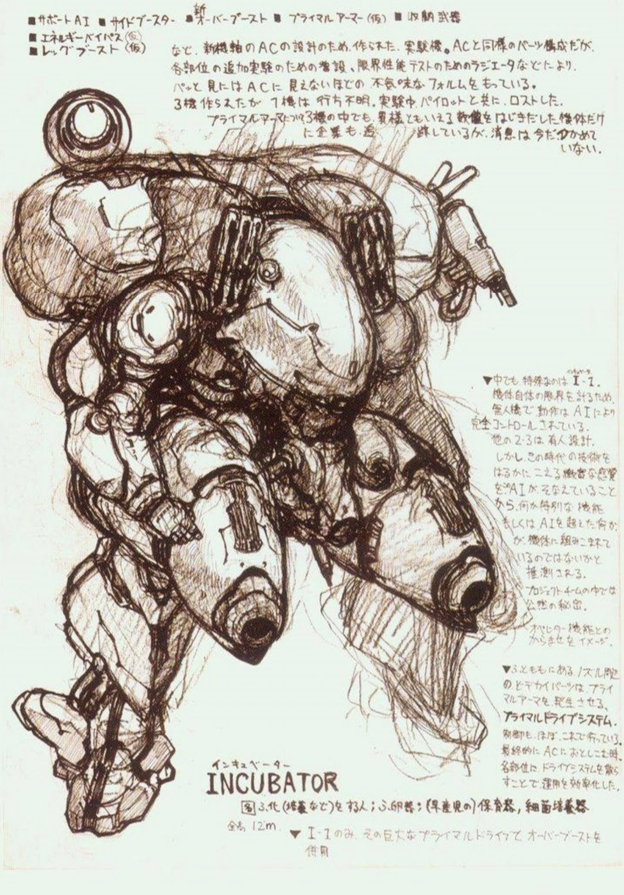
ということで、スタビライザーという機能をより幅のある意味合いで解釈させてもらい、フォルムやディティールで性能を想像・仮定できるようなスタイリングにしていくことにしました。 複数の機能をもつものもありますが設定した基本の記号に忠実につくられています。 各企業ごとに特徴・機体の設計思想が感じ取れるイメージにしたいと考えて制作しましたが、いかがでしょうか？ 「スタビライザー格好いい！ つけたい！」が創出できていたら、うれしく思います。

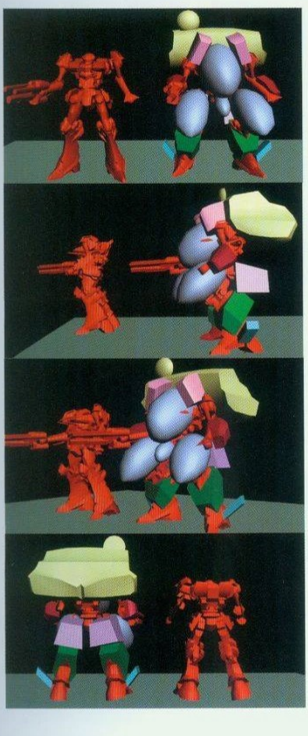
佐竹：スタビライザーを極限までつけて装甲強化するとアーマード・コアの上にパワードスーツを着たようなフォルムイメージもできる、と想定して書かれ始めた最重量かつ高機動のネクストイメージです。巨大なブースターを機体背面上部・脚大腿部側面にレイアウトされているため、背中武器をつけることができません。開発当初、スタビライザーを利用して日本のあらゆるメカの方向性をプレイヤーが工夫して再現できるような設計をしたいと考えていました。

そしてスタビライザーのパージによる見た目と戦闘スタイルの変化なども検討されました。このようなアイデアは、日本のメカ文化では昔から非常によく使われるイメージです。使い古されているといっても良いこのアイデアがいまだに廃れないのは、こういう変化・変身が、見た目にも演出にも非常に魅力的だからです。ワクワクします。ただただ偉大なメカデザイナーの先人達に対して尊敬です。書いている自分も途中で想像が広がり非常に勝手な設定をデザインを覆わんばかりに描き、そのあまりにベタすぎる、どこかで幾度と無く見たような設定でディレクターを閉口させる結果となりました。

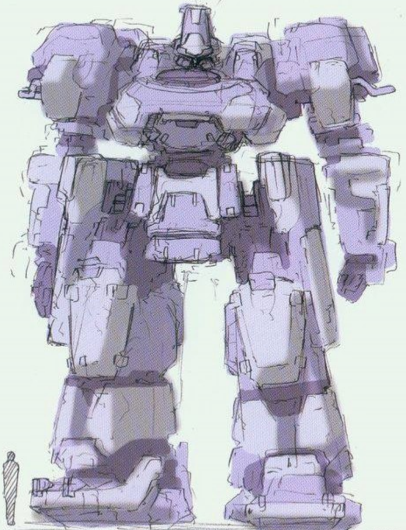
見た目はなかなか魅力的なフォルムをもっており、バックブースターが肩上に担ぐようにのっているのが特徴的です。脚大腿部の特徴的なフォルムはバックブースターではなく、プライマルドライブシステムであると書かれています。初期のイメージを忘れ、ボスにでも使われればと開き直って書いていたのですが、人サイズのパワードスーツ強化装甲型にチューニング後、最終的には敵にも採用されることなく影の歴史に消えていった機体となりました。



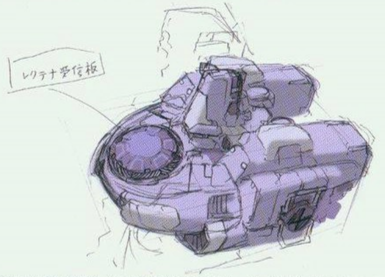


## デザインと言うより設定的小ネタ



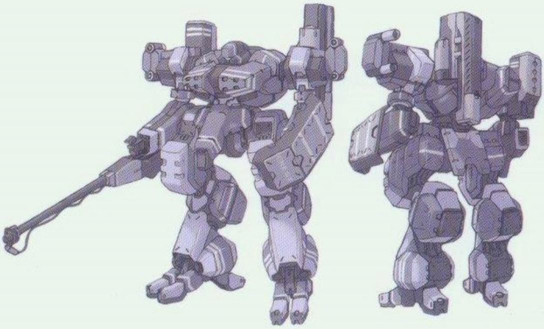
重量級的ヒーロー機が好きです
アーマードコアのネームイメージが重装甲なので



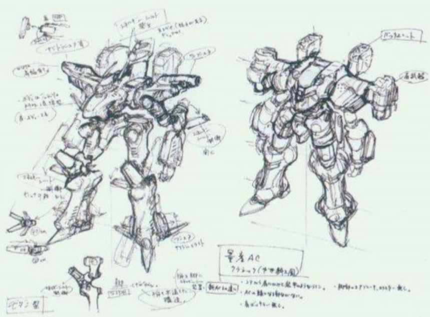
技術補足：この場合のレクテナ受信機に使用するレーザーは通常空間とは異なる波長帯域によって発信されます。そのため、受信機以外の物質にEN供給レーザーが干渉することは無いです。しかし、レーダーで機体の正確な位置をロックできないと供給レーザーを撃てませんので地下及びレーダーの効かない場所に関してはレーダー中継装置、又は別供給装置が必要となります。

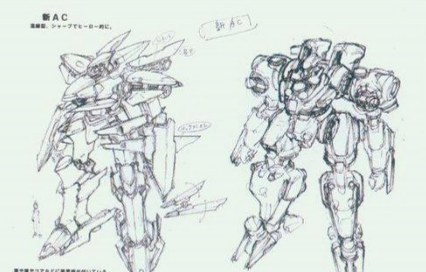
# IDEA SKETCHES

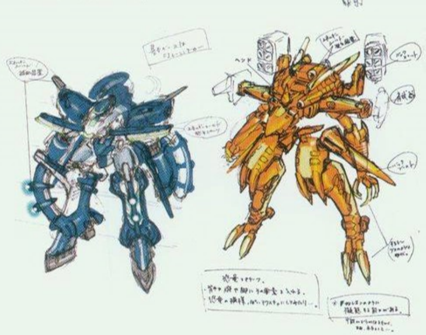
三木： コアパーツにレクテナ受信器が搭載されていて、常にエネルギーが供給される仕組みです。人工衛星からのEN供給以外に、管理艇からの供給も可能というアイデアでかかれた機体です。採用されませんでしたが、後のフォーアンサーのクレイドルを生み出す卵だった、と言えるかもしれません。
外部からのEN供給カットも自在に可能なシステムで、イレギュラー的レイヴンの行動阻止も容易でEN供給カットから、ジェネレータ内部コンデンサ最大稼働時間は3分と定められています。例外的にレーザー供給器が設置されていない地下や屋内などEN供給が行えない場所に対して、制限のついた外部供給装置が装備されます。こういう技術を考えながらデザインすることは非常に面白いです。それ自体だけでなく、まわりの技術や設備をあわせて考えていくことでメカの存在力は増していくのではないでしょうか？

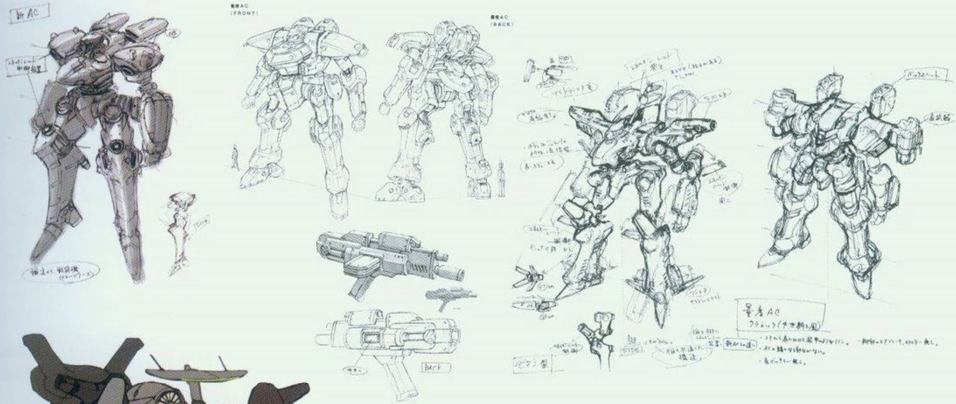


三木： プライマルアーマーは水や炎に接すると減衰するというイメージが初期にあり、そのためか右武器に火炎放射器のディテールをにおわせた量産機のイメージもありました。盾に「CREST」と書かれていますが、これは深い意味はありません。



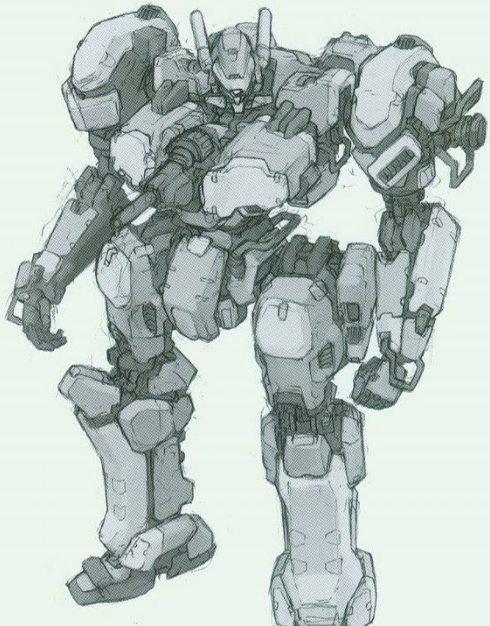








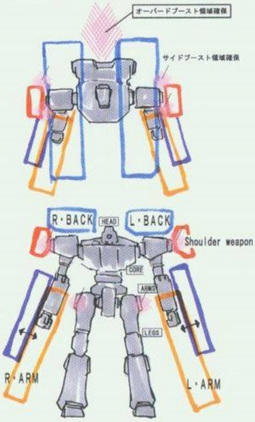
三木：サイドブースター・バックブースターまでは搭載できたものの、規格的技術が限界に到達した前世代最後の姿、とメモに書いてあります。クイックブーストは、コジマ技術が利用されているため、爆発的な急加速が可能ですが、これは、もしかしたら、コジマ技術が使われていないブースターが組み込まれているのかもしれません。ネクストに対抗するために同じ設計でノーマルの戦闘力の強化を試みたものの要であるコジマ技術の欠如により、歴史の狭間に埋もれていった技術者の苦悩が見てとれます。



佐竹：プライマルアーマーという粒子装甲があるという前提で、装甲・重量を極限までおとした最軽量のネクストがあったなら？　と考えながらスタイリングされたイメージです。各部アクチュエーターは、かなりの範囲で露出しており、要所・前面を守る最低限の装甲が特徴的です。まるで骨と皮といった姿で、別の惑星の生き物のような奇妙な姿がおもしろいです。エネルギーを伝達するバイパスも随所で露出しており、プライマルアーマー特化が伺える造りになっています。背面からみると、おそらくアクチュエーター丸出しという姿でしょう。

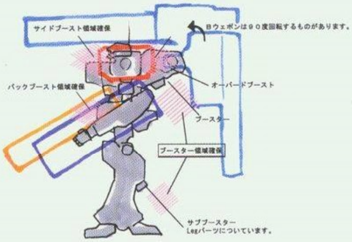
腕はブレード腕というコンセプトで、他の武器をマウントする手のひらは排除。この機体の戦闘方法が想像できます。逆関節の脚部は、前作までのシリーズと異なり鳥類・獣類の後足と同様の間接構造になっている。デザインコンセプトは後のアクアビット社のイメージに受け継がれました。頭部センサーラインの細いブロックは、アクアビット社の頭にも見られます。見た目は違えどプロトタイプといえるでしょう。

## ACパーツエリア　制限早わかり図




■武器の制限に関して
RBとLBがくっついたデザインはゲーム中では仕様上, 不可となっていました。
ゲームのバランス上の問題・技術的な問題（接続位置・他パーツのボリュームの差異）がその理由です。
もうひとつ、大きな理由として、AC2より採用されたオーバードブースト（以下OB）があります。
OBのギミックおよび、推進エフェクトのスペースの確保をするために、RB・LBが合体したものが作れなかったのです。
RAとLAも同様です。（つまり両手持ち武器は、ゲーム内では存在しません。）
＊OB：コアパーツからギミック展開して露出し、爆発的な推進をえるもの。スーパーチャージャー。

■LA・RAウェポンについて
基本的には、手のひらで持ち運用します（■のこと）。が、反動の強いもの（大型グレネードなど）やエネルギー供給を必要とするもの（ブレードなど）、運用上そうなるもの（シールドなど）については、■に着装し、運用することになります。
ですので、ARMパーツの上面、側面の起伏が激しすぎると、運用できない装備が増えてしまい、都合よくありません。デザイン制限のひとつです。
また、ガトリングガンなどは下持ちの腕武器にしたいところですが、4脚・タンクタイプを考慮に入れた場合に都合よくないので、やはりこれも制限になります。




### スタビライザー（以後スタビ）の設置個所

・頭部 2 箇所：額 1 個、耳の後ろに左右 1 個
・コア 2 箇所：コア上部に左右 1 個、
　背中ブースターの上部（又は OB, ブースター, 背中武器と干渉しない部分）に左右 1 個
・腕部 1 箇所：肘部分に左右に 1 個
・脚部 4 箇所：腰後ろ 1 個、太股前に左右 1 個、
　脹脛に左右 1 個、踵に左右 1 個

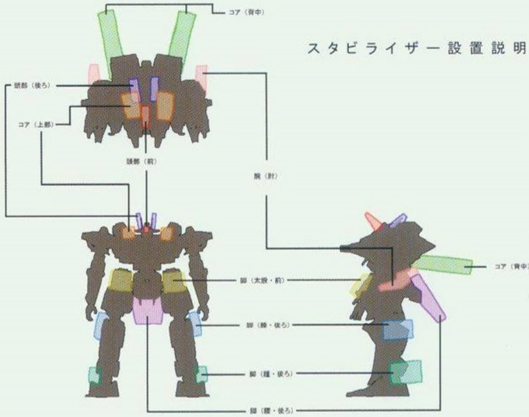
### 各スタビの注意

・他脚部のスタビ設置個所について
　4 脚：2 脚と同じだが後ろ足にも適用される
　鳥脚：2 脚と同じ
　タンク：4 脚と同じ量をつける事が可能（設置個所は干渉など要検討ずらしたりも可）

・干渉について
　各パーツの関節稼動域を留意して干渉しない大きさ・長さに抑える
　頭部とコア上部は折畳式背中武器などのスペースは空けて置くこと
　コア背中は OB, ブースター, 可動式背中武器のスペースをなるべく確保する
　脚部は、歩行時に踵が後ろに上がるので、腰部分との干渉に注意

　関節稼動時の稼動域が大きい個所（太股, 踵, 肘など）は
　極端に長くしたりすると稼動時に見栄えを損なう場合があるため注意する

### スタビライザー設置説明




# PARTS TERRITORY

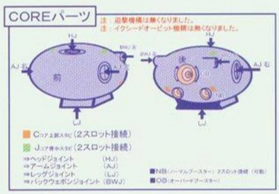
佐竹：これらは後々に覚書としてまとめたもので、各パーツやブースタの領域制限とスタビライザー位置の表です。比較的わかりやすいので、ここに掲載します。1 人だけですべてのパーツをデザイン・スタイリングできる場合にはこのようなものは頭のなかにいれて整理しておけばよいので必要ないのですが、アーマード・コアのデザイン総数は、短期間ということもあり、とてもひとりでやりきれるボリュームではありません。多人数での制作を後々、考えたとき、このようなイメージの共有が非常に重要になってきます。こういった共有情報をまとめていくのも内部のデザインスタッフの大切な役割です。ここでのルール付けが後々のグラフィック制作にも影響しますので、重要度は高いです。スタビライザー説明のまとめは三木が行いました。

### スタビライザー　設置個所
#### その他各フレームパーツ情報まとめ

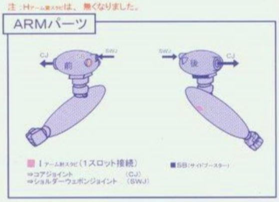
AC4機体に増えた項目は
　①PA（プライマルアーマー）　積層型粒子装甲の防護膜。
　②QB（クイックブースト）　NB・SB・BBのダッシュブースト。
　③スタビライザー　重心調整用のビジュアル向上サブパーツ。
AC4.5では以下の項目を検討中です。
　④AA（アサルトアーマー）　PAの解放による範囲破壊。

注意：各フレームパーツには　必ず整波装置がつけられています。（別途イメージ参照）

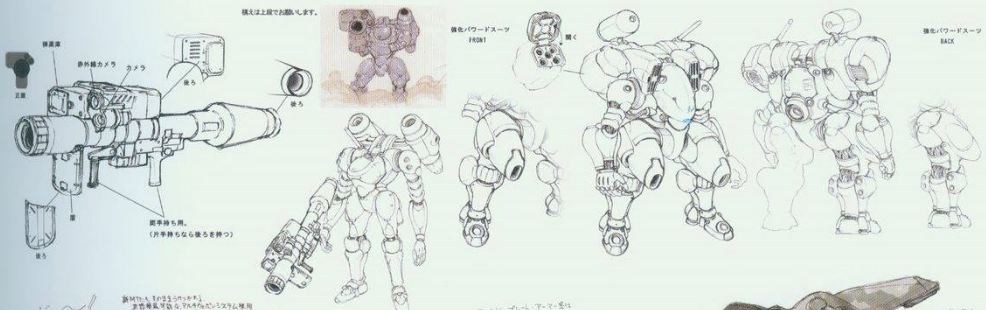



注：Hアーム裏スタビは、無くなりました。

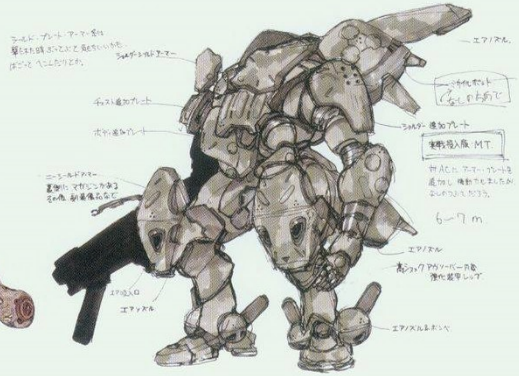




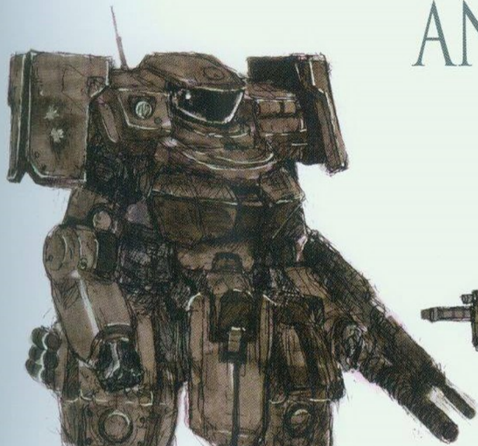



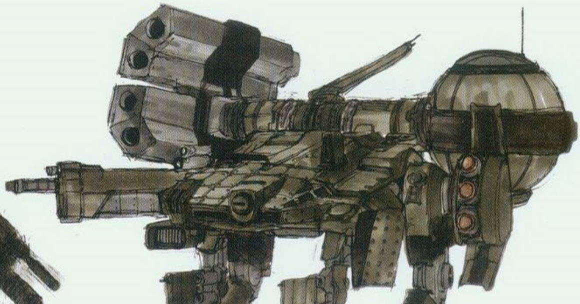





# ANOTHER SKETCH





# 01

# PROJECT FORCE



佐竹： アーマード・コアシリーズ最新作の発表をやる旨をディレクターからうけたのは夏でした。 動画演出で、機体デザインの期間は、最終発表タイミングから工期を逆算して1週間（5営業日）。映像コンセプトと機体のコンセプトを同時平行で進めることに。 映像の源泉イメージはプロデューサー・ディレクターが協議して決めていきました。

「都市に投下される新兵器」です。

うまく演出できれば新しいプロジェクトが始まったことを効果的に伝えられると考えました。 問題はどこまでやれるのか。 コンセプトとイメージを複数人数でアプローチしながら、これまで確定できていなかった機体の要素レイアウトを短期間でまとめ、スタイリングに入ることになりました。




## 起動演出の模索について

佐竹： 都市に投下される新兵器。 限られた工数と時間の中で、その新兵器をどのように演出するのか。映像尺と工期からして、敵との派手な戦闘シーンなどはNGです。また演出からいっても突然戦闘というのは疑問を感じます。 なにかがこれから始まる期待感。 必要なイメージはその先にあると感じていました。

プロジェクトスタッフ全体がアイデアを練る中、デザインセクションではアイデア模索も兼ねて新プロジェクトの発表の「顔」になる頭部の案出しを、まずおこないました。昔に書いたラフなどもひっぱりだして話あいの材料にします。昔駄目だったものは今も大抵駄目なのですが・・。

コンセプトスケッチのひとつに目をひいたものがありました。頭部の「変形」を利用したイメージづけができないか？というものです。しかしこのままでは、表現目的が「変形すること」になっており、イメージとしては足りません。ただ、その変形という表現方法には可能性を感じ、イメージをつめていくことにしました。

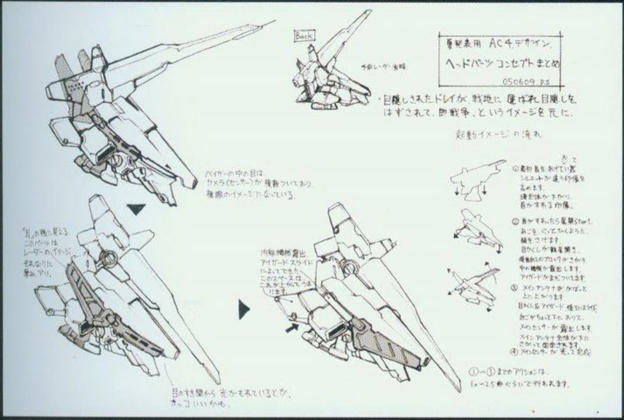
変形前と変形後でなにが違っているのか。 またその変形タイミングは？ 新兵器が都市に投下され、降り立つ姿を想像していきます。

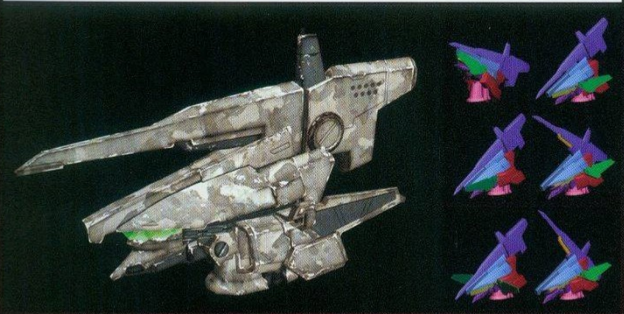
奴隷
拘束具につながれた姿
戦闘時のみの解放
圧倒的な戦力

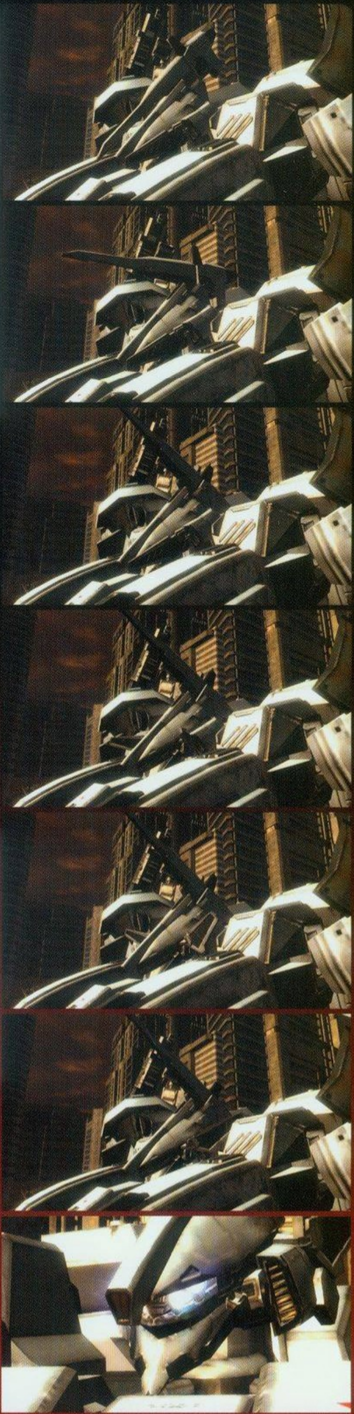
想像から浮かび上がるキーワードは、メカの起動演出に利用するのが効果的に思われました。変形前は、拘束具につながれ感覚も閉ざされ、自由を許されていない存在。変形後は、肉体も感覚も開放され、戦場という不自由な檻の中で自由を許される存在。

頭部イメージラフのなかから上記のイメージ表現の実現が可能で、かつヒロイックな印象のある頭部を選びギミックの模索へと作業段階を進めていきました。

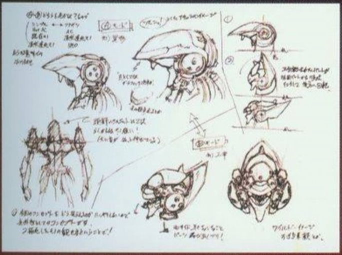


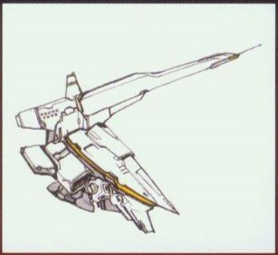




右のカラフルなラフモデルは、各パーツがどのように動くかの確認用です。実際にアニメーションを作ってもらい、これでスタッフと頭部ギミックを確認しました。 細かなバランス修正は現場にて直接調整を行い、イメージを整理していきます。 カラーパターンは様々なものを試していました。 この都市迷彩柄は最終候補まで残ったものです。 なかなか単品でみるとかっこいいイメージなのですが、全身で見た際の印象があまりよくなく、没案ということになりました。

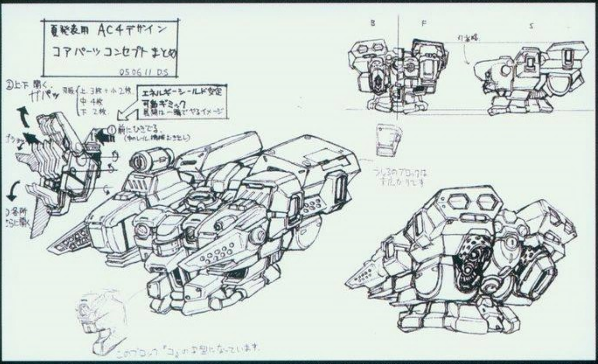




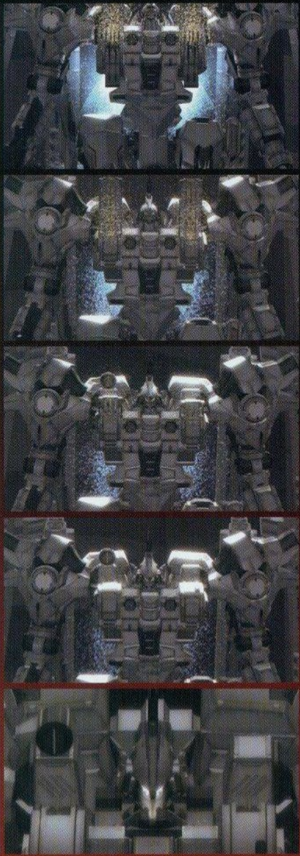


# PROJECT FORCE
## HEAD

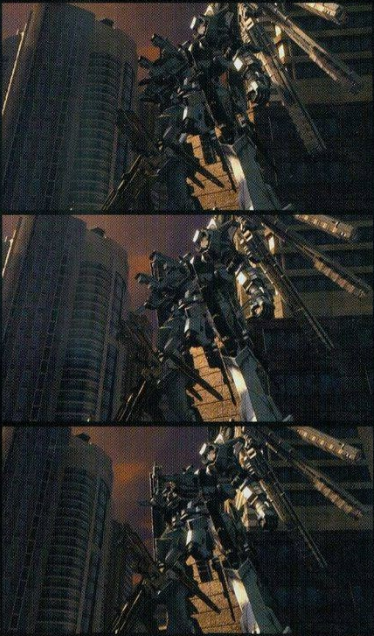
佐竹: 頭部の選定をするにあたり重要視したのは、①シルエットの変化が作りやすそうな事。②センサーを開放しているような起動演出イメージができる事。③ヒロイックなイメージがある事などです。
条件に基づいて、ベースにする頭部を決定しました。この頭部は大きなトサカがシルエットの特徴になっており、シンプルな変形で起動演出ができそうだと感じました。 また、頭部側面までつながる長いアイラインには、スライドギミックをいれやすそうな印象があると考えました。 前項で書いたとおり、目隠しされた奴隷が戦地にむりやり運ばれ、目隠しをはずされて即戦争、というイメージにインスピレーションを得て、頭部にギミックを入れ込んでいきました。最終的には、「変形した」というよりも「起動した」と感じられるイメージになるように心がけました。 各種センサーがすべて開放され、これから戦いが始まる‥という緊張感をあおるのに一役かうアイデアになったかと思います。 しかし起動時のギミック演出は後々、スタビライザー種々との兼ね合いでカットされることになりました。





コアの前面が閉じられるシーンです。通常、兵器として機体前面に脆い構造を置くのはありえないと思いますが、そのあたりがネクストらしさといえるかもしれません。



こちらの画像はプロジェクトフォース後、アーマード・コア 4として演出された動画からのピックアップです。コア周辺のギミックがよくわかります。プライマルアーマーによって、敵の兵器を完全に無力化しているようにみえますが実際には威力を減衰させているだけです。この時の演出では既存兵器を超える存在を描くことを重視していました。こちらも戦場に威圧感のある超兵器が舞いおりる、というコンセプトイメージはプロジェクトフォースと基本的に変わりません。

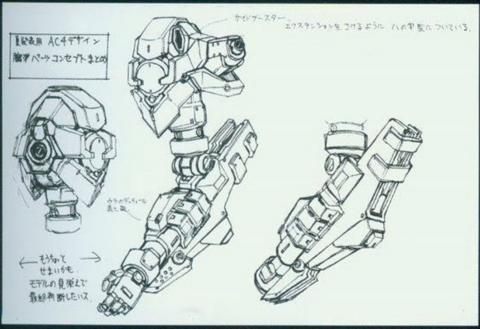
# PROJECT FORCE
## CORE

### コアのギミック

佐竹： コアについても同様に部分変形のギミックを入れ込みました。プロジェクトフォースの動画上では、着地後の機体起動演出の際に使われています。が、後のアーマード・コア 4としての映像中ではプライマルアーマーが可視化する際に稼動しており、プライマルアーマーを一時的に強化しているようなイメージにも見えます。

プロジェクトフォース開発当初から、アーマード・コア フォーアンサーで実装されたアサルトアーマーと呼ばれるコジマ粒子を解放することによって全周囲を破壊するアイデアはすでに出されており、それに利用できればと思いギミックをいれこんでいたのだが、アーマード・コア 4では実装されないことになりました。そのためギミックは削除され、アーマード・コア 4で使われる際には、デザインの修正が加えられました。

このほかにも、プロジェクトフォースの機体と、アーマード・コア 4のローゼンタール機体ではさまざまな箇所でディティールに若干の差異があります。もしかすると、このプロジェクトフォースの動画にでてくる機体は、ローゼンタール機体のプロトタイプもしくは、アサルトアーマーの実験機なのかもしれません。

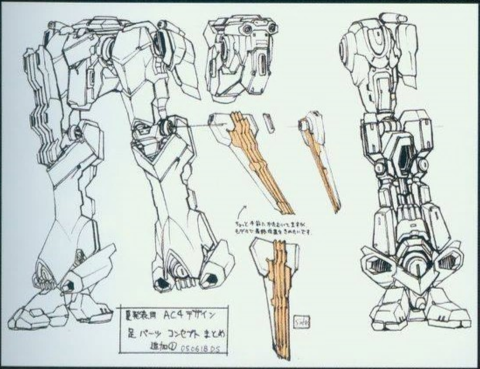



## PROJECT FORCE
### ARMS



佐竹：プロジェクトフォースの機体は初期計画ではこの段階のみのプロトイメージとして本編には使わない想定でした。これまでのスタイリングをある程度踏襲したものであり、各企業のイメージが具体化されていない時だったからです。世界観と設定をつめていく段階で、おそらくどの企業にもそぐわないものになるだろうと思われていました。翼の印象が強いですがフレームパーツだけ見れば、４で作られた６企業グループのなかで、特徴的な見た目も少なく性能も中庸であることがわかります。

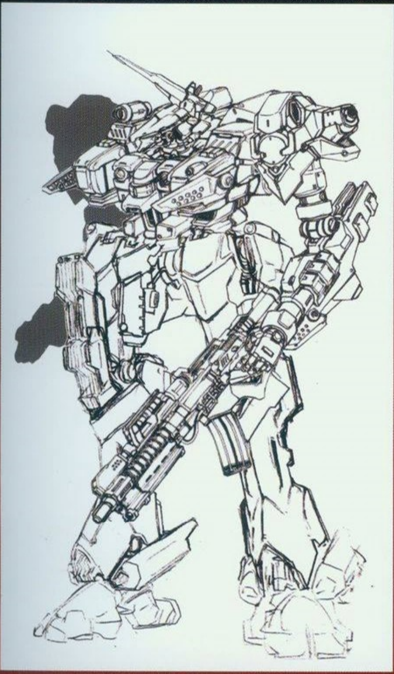
ですが、最終的に社内のコンペで残り、本編でも６企業グループのうちの１社を担うことになりました。中庸で、バランス型ということ自体が企業の特徴としてあげられたからです。他のものでは出しづらかった、ヒロイックなイメージと、ローゼンタールという騎士を連想させる企業のネーミングが思った以上にあっていて、今では良かったと思っています。脚部パーツのイメージはアーマード・コア４のローゼンタール社の機体に使われることになりますが、ディティールが若干異なっています。スタビライザーの実験として、あとから膝横に追加パーツがつけられムービーに登場することになりますが、４ではこの上から、さらにスタビライザーをつける形になりました。



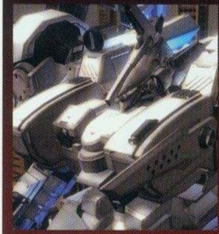

## PROJECT FORCE
### LEGS







## PROJECT FORCE
### BASE





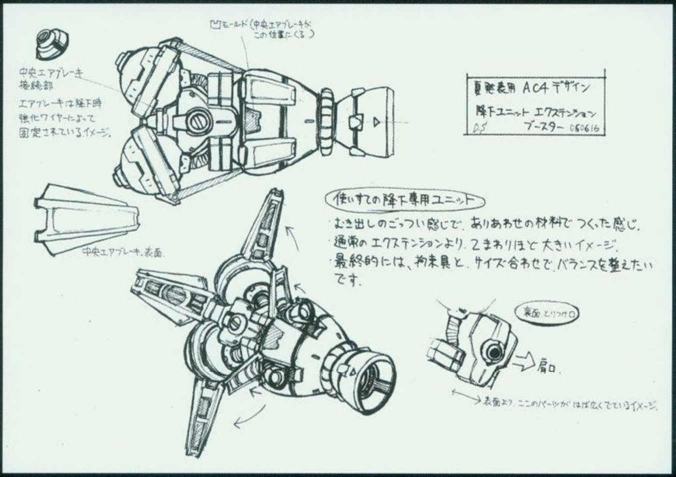


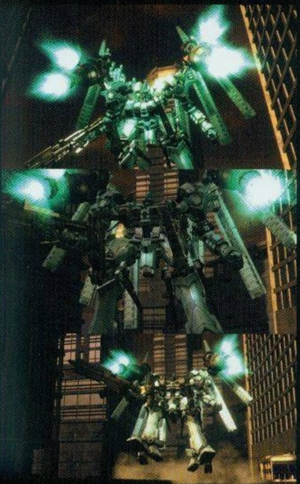


佐竹：この絵は、各パーツを書いたものをむりやり加工して、全身図として各パーツバランスイメージを指定したものです。なんともアクロバティックな進め方で工期を圧縮したためこのようなものが残っています。グラフィック制作スタッフに、パーツごとにデザインを随時流していかなければならなかったので、全身のパターンをいくつも検討し、ゆっくり推敲する時間は残されていませんでした。そのため、各パーツをそれぞれラフで書き、大まかな形状を決定して、スタッフに渡していきました。スタッフがラフモデルを作っているうちに少しでもパーツのディテール書きを進め、同時にそれを組み合わせながら全身のバランスを確認していきます。後戻りはできません。直前に決定した各パーツに必要な要素とレイアウトを確認し、スタッフにおおまかにわかればいいラインで全身画を組み合わせてみて、あとは直接モニターを見てモデルバランスを調整。それを見つつ、さらにディテール・ギミックを足していくという、やり方です。

最終的にデザイン画を外だしする予定はまったくなかったため、全身画を清書した段階のものはプロジェクトフォース段階では存在していません。外に通常出せない推敲段階イメージを今さらしてしまっているわけですが、それはこの本の趣旨を考えてのことです。

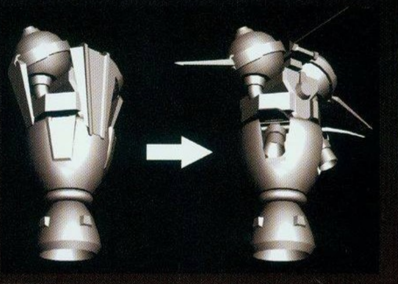
現場では、時に、まともに進行したのでは難しいスケジュールを提示され、それをいかにやるかを求められます。無理といってしまったら、もう仕事はできません。無理をいかに考え協力してやるかが、仕事の出発点です。と・・・偉そうに言っていますが、私は現場にわがままと無茶と遅延をふりまく人間ですので、つきあってくれるスタッフに感謝です。



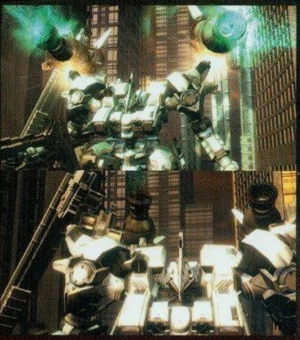



## PROJECT FORCE
### BOOSTER

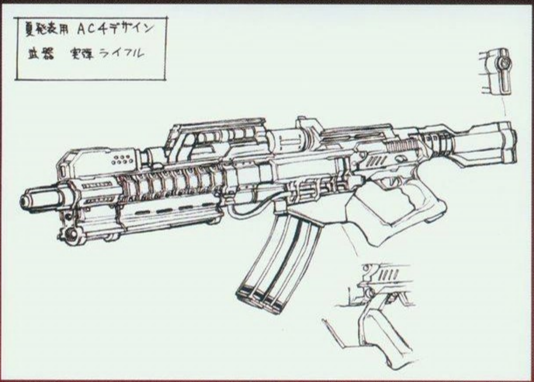
佐竹： 後でゲーム中に登場するかどうかについてはおいておき、この動画前提で書いていった降下専用の大型追加ブースタです。肩に装備します。 高高度からの急速ブレーキにのみに使われるモノで、使いきりのイメージです。ですので、動画演出でも着地と同時にパージをしています。 こういったものはなるべく、変な工夫をしないでドカンと単純にごっついほうが、印象は良い気がしています。 イメージは良かったようですが、ゲームに出ることなく終わってしまいました。



開閉機構のテストモデルです。正面からみた際のイメージを重視してレイアウトされました。 使い捨てにしては妙に作り込まれた降下補助ブースターです。回収して何度も使うのかもしれません。







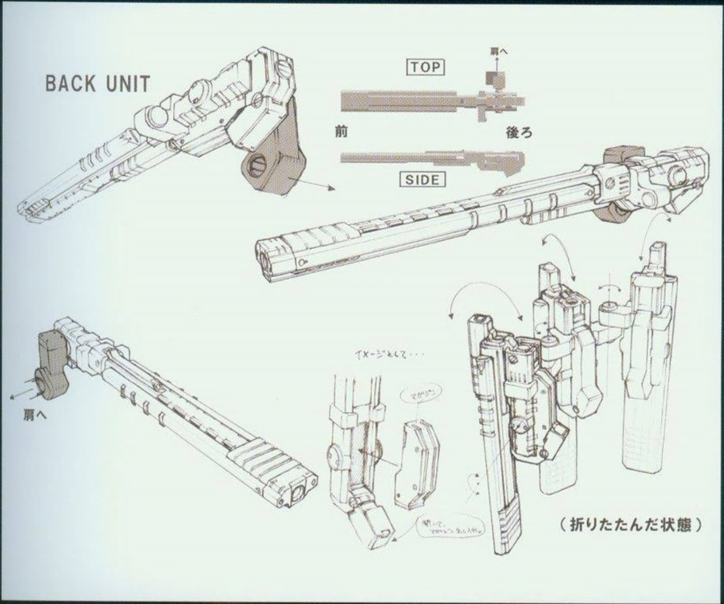

## PROJECT FORCE
### ARM WEAPON

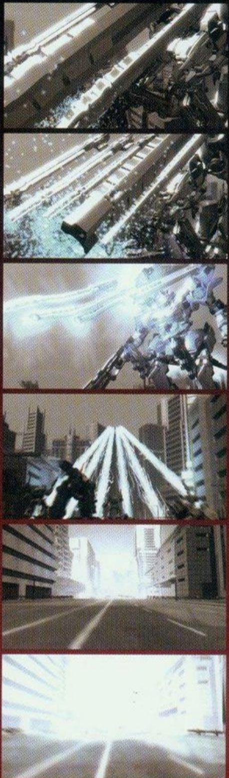
佐竹： プロジェクトフォースで確認したかったことのひとつに「パーツの作りこみ度」があります。フォルムはどこまでモデルでやり、どこからテクスチャーでフォローすればうまくいくか。どこでシルエット差をだして、特徴をつくっていくのか。 最初に映像として発表するものになるので主に作りこみのレベル、次世代機として成立しているラインはどのあたりかをグラフィックデザイナーと模索していました。 この銃器もそうですが、プロジェクトフォースでは、ディテールブロックを少々過剰にレイアウトしています。









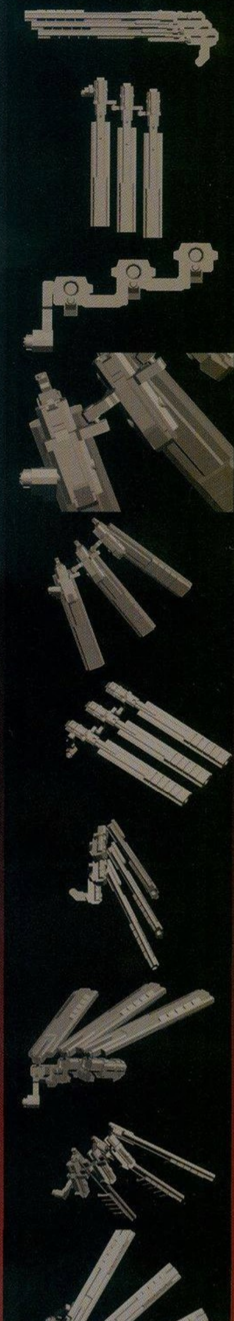
# PROJECT FORCE
## BACK WEAPON

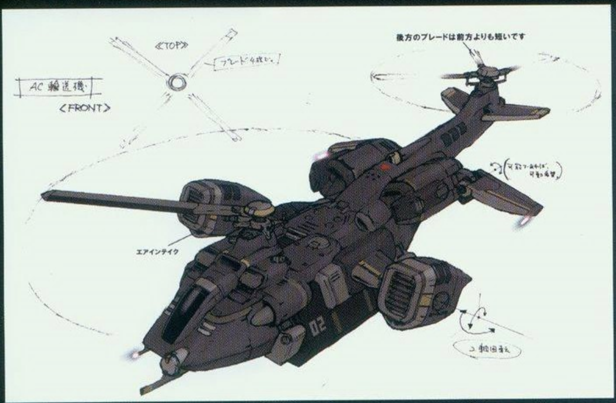
佐竹： アーマード・コアでは、武装をどのようにするかで機体の印象は大きく変わります。特に背中・肩のイメージは背面のシルエットのポイントになっていますので、重要度は非常に高いといえます。アーマード・コアにおいては、その機体のシルエットを見ただけでその機体にどんな特性があり、どのような戦いをするかがわかるプレイヤーもいますので、新しく発表する武装には関心が高いです。そして、新しい機体の圧倒的な戦力を表現するために、求められたことは3つでした。

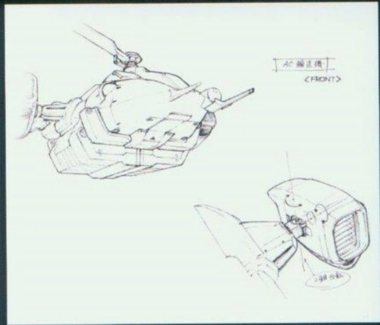
① 武器の系統が想像できそれよりも強力であることがひと目でわかる事。
② 装備した際に、新しいキャラクターのイメージが想像できること。
③ インパクトがあること。

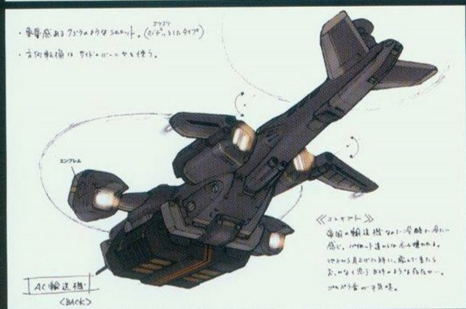
開発当初ネクストを表現するイメージキーワードは「破壊天使」でした。誰もが、これまでのアーマード・コアとはあまりに違うその言葉のイメージに違和感をもちつつも「圧倒的戦力」をもつ機体として、それに変わるキーワードは出せないでいました。外には出さないことを条件に、このキーワードは開発中期まで使われることになります（ところがこれが短期間公式サイトにのってしまい、慌てる事になるのですがこの話題にはこれ以上ふれません）。

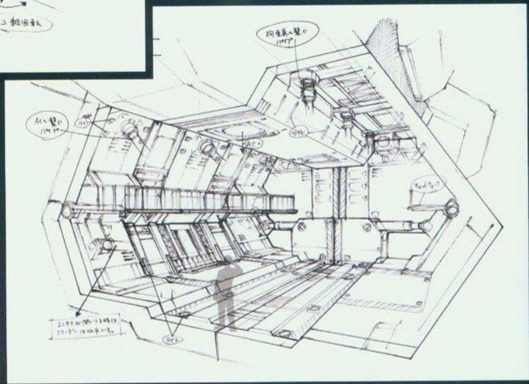
種々検討のなかで出した答えは、これまでに忌避してきたあまりにヒロイックなイメージ「翼」でした。それを2連キャノン×2機の上位クラス、3連キャノン×2機という武器で表現します。このイメージは、アーマード・コアが4にむかうために必要なものだったと今では考えています。自分達でも知らずに作り上げた固定された価値観を見直すきっかけになったからです。アーマード・コアのパーツデザインで重要なのは趣向の幅をいかに用意し開拓・創出していけるかである。そんなあたりまえのことを、プロジェクト初期に見直すことができたのは良いことでした。事実、この武器はアーマード・コア4にも実装され多くのユーザーが使っているのを目にします。4で制作した数々の武器の出発点と言えるのかもしれません。

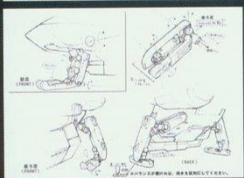


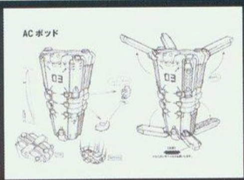


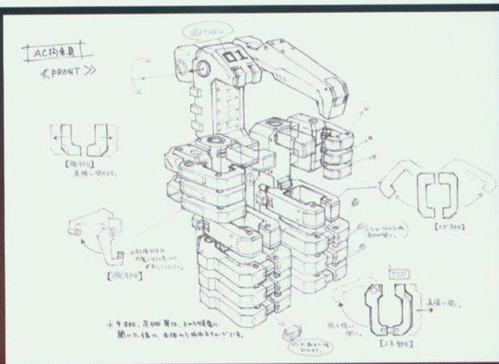



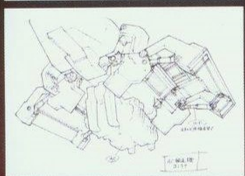



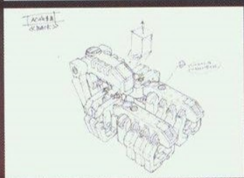









## PROJECT FORCE　TRANSPORT

佐竹:「都市に投下される新兵器」とはどのように運用されているのでしょうか。ディレクターと相談しながら決定していった輸送機のプロトタイプイメージです。 中の機体は一見拘束具のように見えるフレームで固定されており、コンテナ内に格納されています。 コンテナに格納されている事は、この段階では実はあまり意味がなかったのですが、プライマルアーマーを形成するコジマ粒子の設定が決まってくるにつれて、後付け的に意味がでてきました。その説明はアーマード・コア 4版輸送機の文章で追記します。

重量感のあるクジラのようなシルエットが面白いです。ヘリが着地する脚にはタイヤではなくACのアクチュエーター技術が応用されているイメージです。 こういった技術の転用は、アーマード・コアの世界では様々な部分で見られます。 最終的には、映像尺・工数の関係からこの輸送機がつくられることはありませんでした。 企業イメージの折り合いがつかなかったのと、輸送機・コンテナのイメージが変わったためです。










# PROJECT FORCE
## INTERFACE

佐竹：初期には様々なイメージアイデアの提案・検証がなされました。そのなかのひとつが、この画面表示物の表現です。

突然ですが、あなたは頭部に強烈な刺激を受けた際、目の前がスパークして火花がチラチラと見えた経験はあるでしょうか？

それをコントロールできて、目の前に様々な図像が作れるならどんなに面白いでしょう！ インスピレーションを得て出されたアイデアがこの粒子状の画面表示物になります。スパークを人為的にコントロールして、視界に図像を映し出す技術が実験開発されているというイメージです。ネクスト搭乗者は、AMS（※）と呼ばれる技術で、自らの脳あるいは脊髄と機体を物理的に直結し「動きのイメージ」で機体を操っているという設定があり、そのイメージともあっていそうです。

搭乗者の視界は、擬似的に機体を客観的に背面からみたような感じになっており、そこに各パラメーターゲージが表示されるようなイメージを想定してみました。これまでの画面と似て否なるイメージであります。ネクストがダメージを受けた際、スパークの火花がコントロールを失い、数字がブレることで搭乗者の感覚をより伝えやすくすることができるのでは？ という意図もありました。映像演出のイメージとしてなかなかおもしろいと感じます。

これはSFでよくあるような、機械の目ではありません。生の目のまま、目の前に数字や文字、画像情報が粒子で構成され広がるイメージです。自分の内側にある光と、外側からくる光が紡ぎだした視界。刺激的で想像力をかき立てます。続編フォーアンサーの世界で「AMSから光が逆流する」という表現がありますが、いったいどのような視界がその時ひろがるのか、とてもおもしろいと感じます。

そんな技術がもしもあったら！どれだけ新しい世界がひろがるでしょう。技術に思いをはせると、受像を初めて成功したのはTVと同様にカタカナの「イ」だったのだろうか・・・などと想像をつい広げてしまいます。誰か研究開発してくれないものでしょうか。

最終的なゲームには演出諸々の事情でなくなったアイデアですが、独特な世界観を構築するアイデアのひとつとして好きなイメージです。もっとも専門家から見ればそんなことができる前に神経が焼ききれている！と怒鳴られそうですが・・・ネクストという兵器のなかで、搭乗者がどんなふうに世界をみているのか、こういうことを考えていると、世界のイメージがどんどんひろがると感じます。

※ AMS (Allegory Manipulate System)







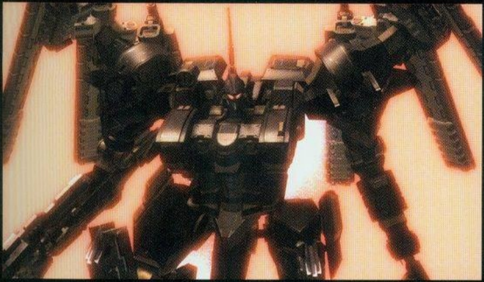


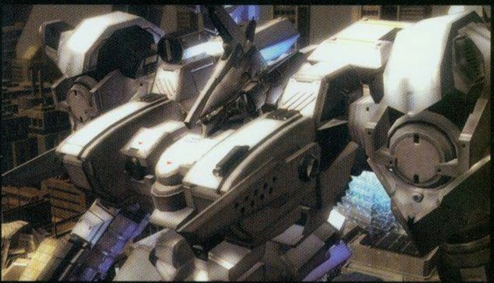
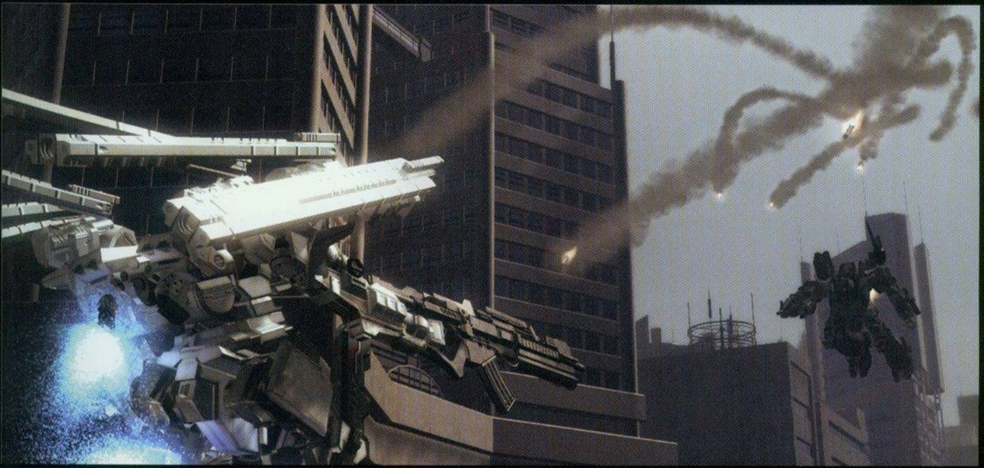
# PROJECT FORCE
## WORLD

佐竹： 水位の上昇への対策として造られた人工的な水路を利用して、様々な船が行き来しています。「旧市街の主要な交通手段としての役割を果たすようになった」と、当時のメモイメージに書いてあります。

建設中の超巨大高層ビル。世界規模での国家の弱体化。民族・宗教・貧富さなどの様々な摩擦。資源の枯渇・温暖化。反グローバル化。ナショナリズムの意識の高まり。対する多国籍企業のグローバル化の加速。国家と、企業が並列できない社会構造。新機軸の兵器ACの開発投入による、国際的な抑止力の崩壊。戦争のパラダイムシフト。 現代の延長線上でありながら、そこにネクストという兵器が投入された後の世界情勢。絵の中でネクストがプライマルアーマーを展開しているのがわかります。

どこか無味なイメージのある都市の中で、下の水路を利用した街の部分が妙に生々しいく感じられます。 ディレクターが後に「国家解体戦争」という言葉と歴史を構築してからもイメージの模索は続きました。




佐竹： プロジェクトフォースはビジュアル・企画的な調整部分をひとつひとつ確かめながらイメージを推敲・構築したムービーでした。

そして、初めてクイックブーストとプライマルアーマーについてのビジュアル化がなされ、ようやくイメージが固まってきます。基本要素の洗い出しを終え、そしていよいよ実制作へと移っていくことになります。プロジェクトフォースから、アーマード・コア4へ。

# 02
# EARLY AGE

EARLY AGE

# ARMORED CORE 4

## ARMORED CORE 4という世界

パックス・エコノミカ
国家解体戦争からはじまる、企業による全体管理
限りある資源の、節度ある再分配

賢明な経済主体たる企業が、資源と市場を独占し
人々はコロニーに押し込まれ、糧食をえるためだけの労働に従事していた



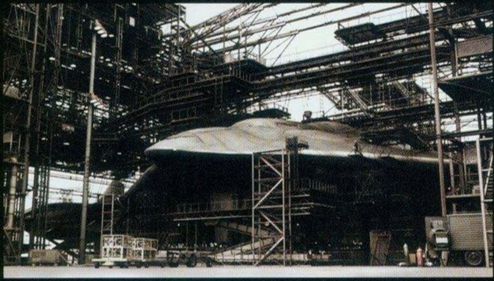












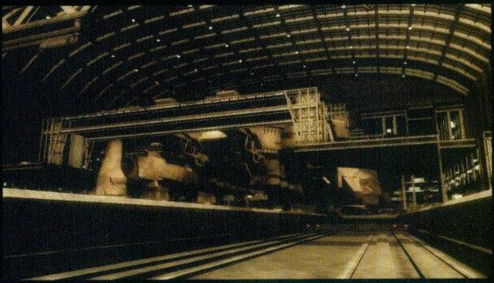
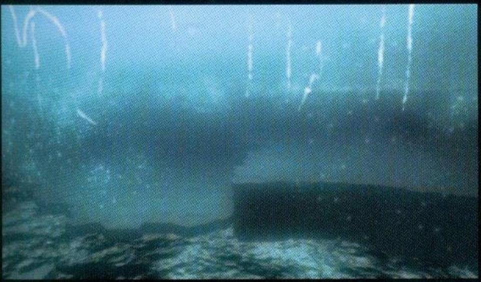


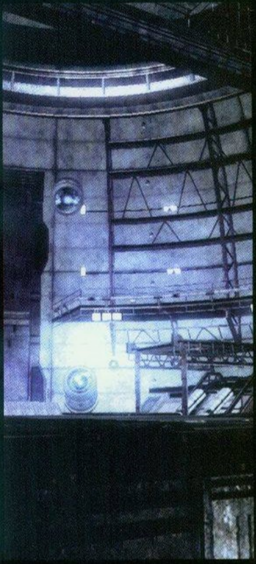
### 1. 世界の破綻

現代の延長線上にある未来。世界は末期症状を呈していた。人口爆発による食糧およびエネルギー資源の慢性的な不足。近視眼的な開発により無秩序に拡大する極地。南北に二極化した享楽と貧困は、救いようのない諦観と憎悪を醸成し、国民国家政府は、徐々にその統治能力を失っていた。頻発するテロと暴動により、多くの都市が廃墟と化す一方で、秩序の崩壊により重要度を増した軍隊は、高度に機械化され、幾つかの企業が強力な軍産複合体を形成、その影響力をかつてないほどに拡大させていった。

### 2. 企業の蜂起

加速する破綻が、経済システムのそのものの存続を危うくするに至り、大きな転機が訪れた。すなわち、既に実質的な最高権力として機能していた6つの巨大企業グループが、国民国家政府による秩序維持に見切りをつけ、自らによる新しい秩序を構築するため、全面的な戦争（国家解体戦争）を開始したのである。国家解体戦争は、企業側の一方的な奇襲によって始まり、多くの国家軍隊が、企業の最新鋭兵器、特に30機足らずのネクストの前に、なすすべなく壊滅していった。戦争終結まで、およそ一ヶ月。人類史上に類を見ない大規模クーデターは、極めて短期間の内に、圧倒的に決着する。

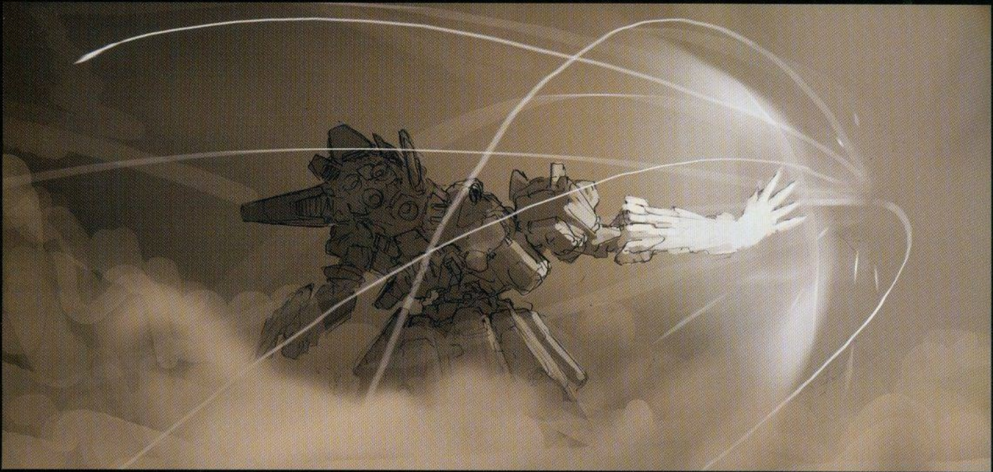




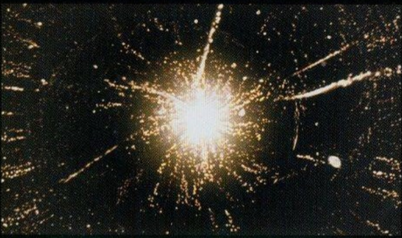


## 3. 新しい秩序



戦争終結後、企業により、秩序維持のための新しいシステムが構築された。人々は、コロニーと呼ばれる群居地に属し、労働の対価として糧食を保証される一方で、市場経済とは完全に切り離され、賢明な経済主体たる企業は、自分たちだけの市場を持ち、そうした人々を統治した。企業は、このシステムを「経済による平和(Pax Economica)」と嘯き、限りある資源の節度ある再分配を最適に実現するものであると喧伝したが、世界を明確に階層化する新システムは、ある意味で社会主義的、さらに言えば奴隷制度的ですらあった。企業統治の開始から5年。軍事力の独占と、人々に蔓延する無気力により、新しい秩序は表面上の安定を保っていた…。











## KOJIMA TECHNOLOGY

### ガレージについて

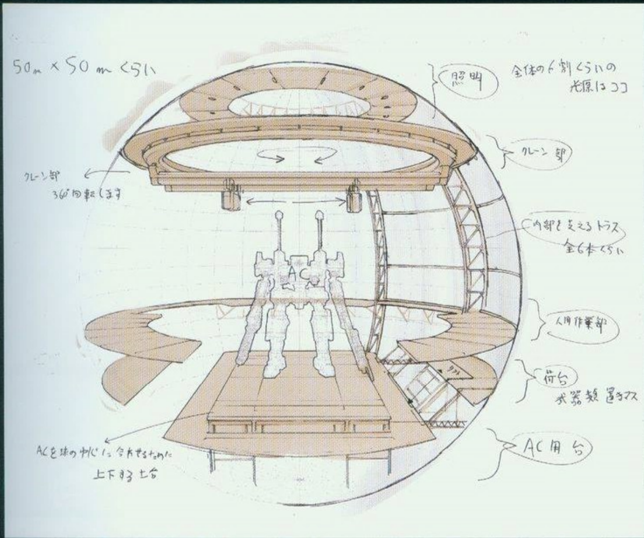
佐竹： アーマード・コア4のガレージは「コジマ技術が使われている」をデザインコンセプトとして構築されました。 ネクスト用ガレージのイメージは、空間的に密閉された球型のコジマタンクそのものです。 ガレージ内ではプライマルアーマーの起動テストなども行われており、内壁表面はコジマ粒子漏出を最低限に抑えるため、特殊コーティングを施された密閉空間となっています。コジマ粒子は周囲に深刻な環境破壊を引き起こすためです。
ネクストの運用方法に、コジマ技術が密接に絡んでいることがわかるイメージです。 最初なかなか「コジマ技術が使われている」というコンセプトが導き出せず、進行が停滞していました。たまたま、同時にデザイン進行していたネクスト輸送ヘリの運用イメージをディレクターとつめていく際、「目的地まではコジマ汚染が広がらないよう密閉され、コンテナ運搬されるのではないか?」という設定イメージにたどり着き、他の箇所にも運用思想を応用して密閉空間というイメージでガレージもつめられていきました。
ガレージ内の運用スタッフもおそらくノーマルな作業着ではなく、まるで対ウィルス用の密閉スーツのような「対コジマ粒子用密閉スーツ」を着込んで作業を行っているのでしょう。。

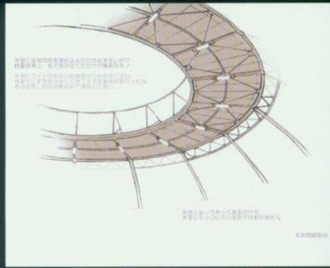
### コジマ粒子

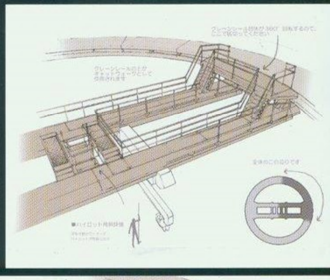
国家解体戦争の７年ほど前、ある微粒子が発見された。 それは、発見者の名を冠し、コジマ粒子と呼ばれた。 アクアビットとオメール・サイエンス・テクノロジーによって、高い軍事活用の可能性が見いだされ、現在では、ネクスト技術の根幹をなす、さまざまなテクノロジーに応用されている。 反面、広範かつ長期にわたり、生体活動に深刻な悪影響を及ぼす、危険性の高い環境汚染原である。

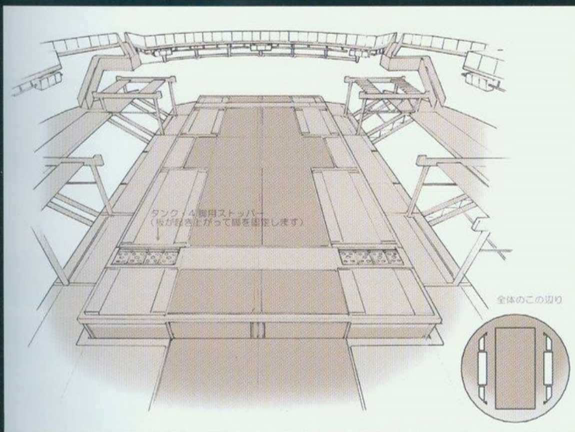
### コジマ技術

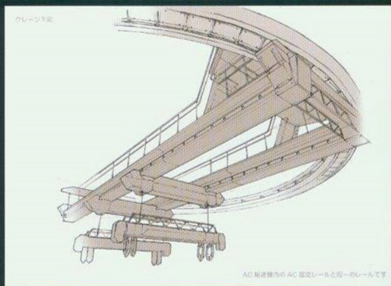
コジマ粒子の持つ特性を転用した各種先端技術。 特に軍事利用されたものを指すことが多く、当初はアクアビットとレイレナードの両者によって研究・開発がなされたが、オーメル・サイレンス・テクノロジーが独自にそれを追従する形で発展した。 そのため、表裏の両方で熾烈な情報戦が展開されている。 コジマ技術は、ネクストを特徴付ける技術であり、ノーマルに採用されていない。

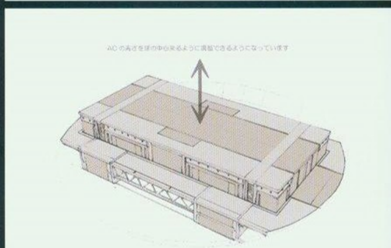

50m × 50m くらい
照明
全体の6割くらいの光源はココ
クレーン部
クレーン部
360°回転します
AC
内部を支えるトラス
全6本くらい
人用作業部
荷台
武器類 置きマス
AC用台
ACを球の中心に合わせるために
上下する土台

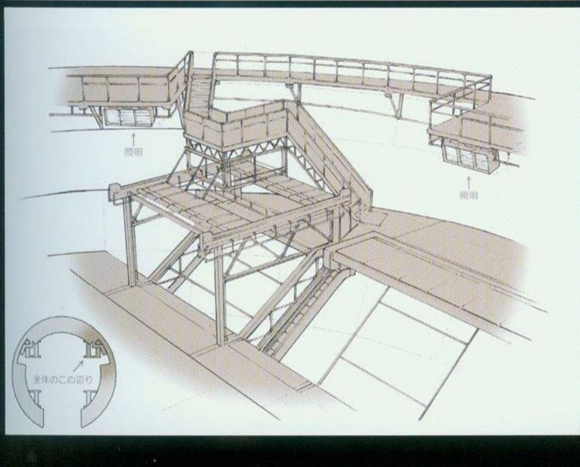


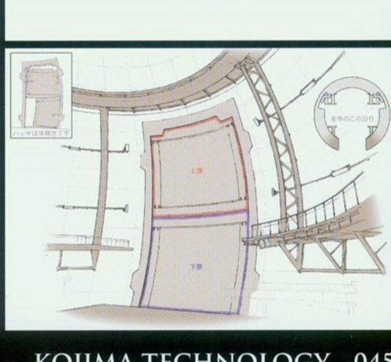



タンク・4脚用ストッパー
(板が起き上がって脚を固定します)
全体のこの辺り

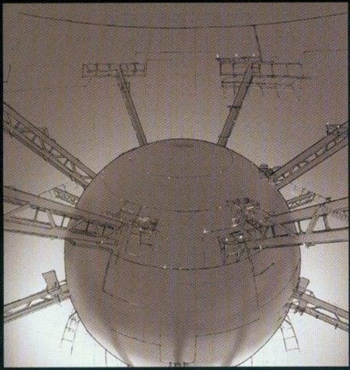

AC輸送機内のAC固定レールと同一のレールです


ACの高さを球の中心来るように調整できるようになっています


照明
照明
全体のこの辺り

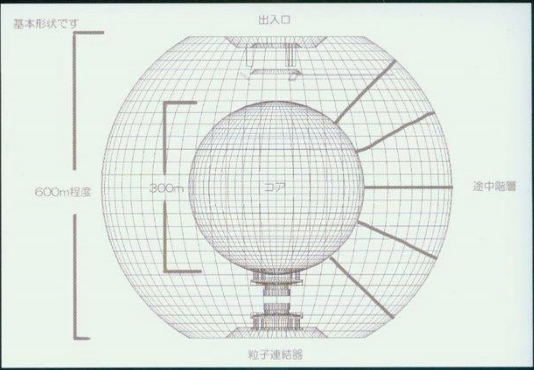

全体のこの辺り

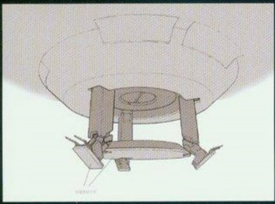
PAタンクを支えている、それぞれのフレームが大型作業機械用リフトのレールとなっている。

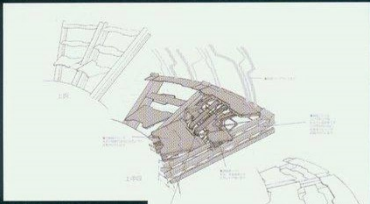


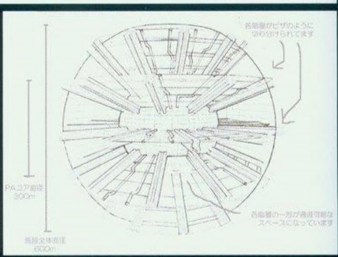
タンクを支えているフレームは外殻を貫通していません。

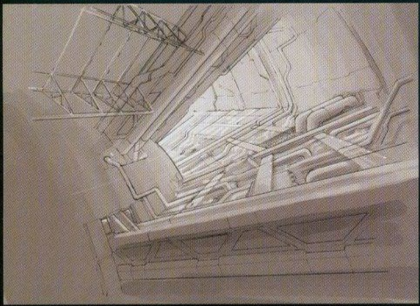
ガレージ的に、もっと外殻に張り付いている感じにしたいと思います。

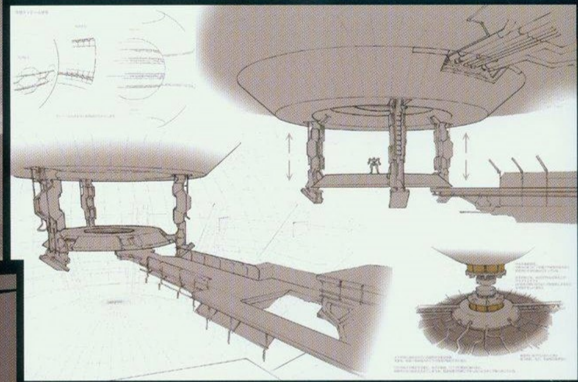


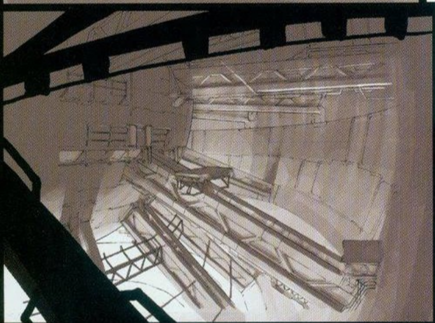















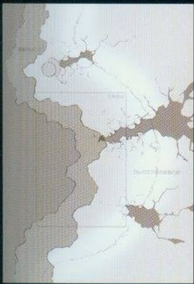

**コジマ粒子タンクについて**

三木： コジマ粒子を動力とする兵器の半数はこの施設からの急々で賄えたのでないかというレベルの建造物です。この施設自体が巨大な整波装置となっています。

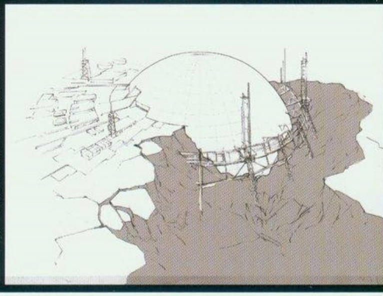


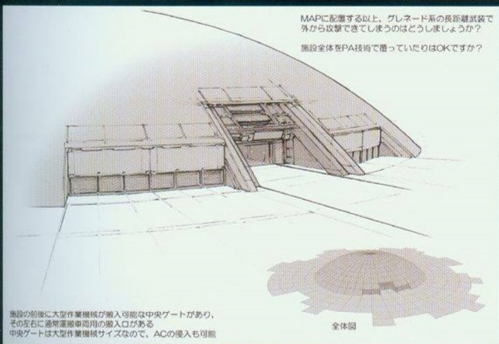


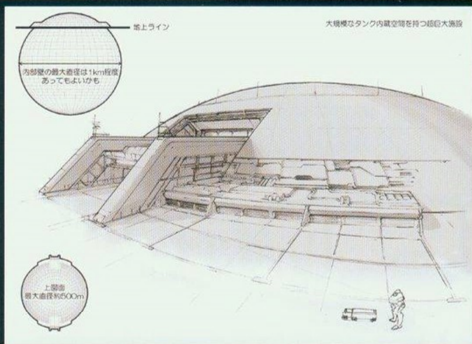


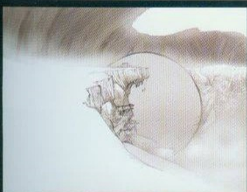


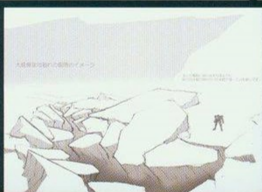




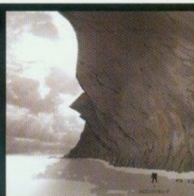




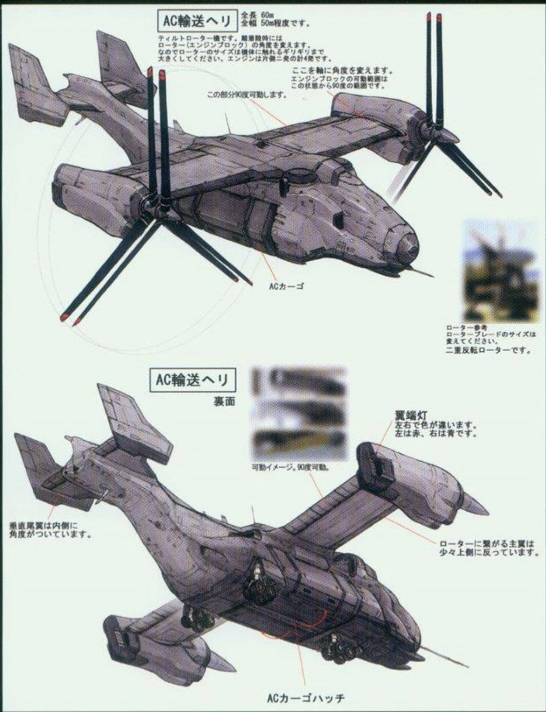


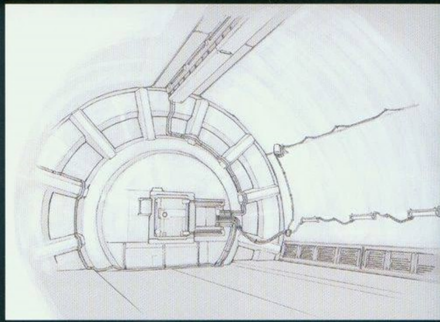


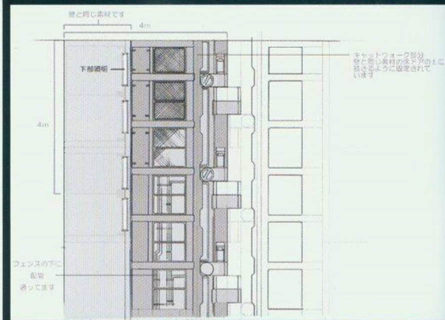
## 自然発生するプライマルアーマーについて

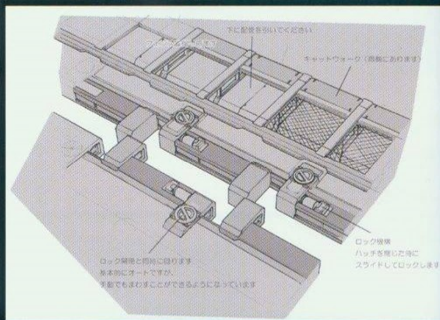
佐竹：南極付近、一部の地域では、大気中のコジマ粒子の濃度が異常に高く、プライマルアーマーが自然発生する現象がおきています。その風景は非常に幻想的ですが、同時に死の世界を感じさせます。そこかしこに見える光は、プライマルアーマー形成時に走る稲妻です（アーマード・コア 4 オープニングにてレイレナードのアリーヤがプライマルアーマーを形成した瞬間にその閃光が確認できます）。コジマ関連施設は粒子の制御上の理由で、多くが球形をベースにした造形になっており、この記号化は基本的にアーマード・コア 4とアーマード・コア フォーアンサーの両方の作品で共通です。

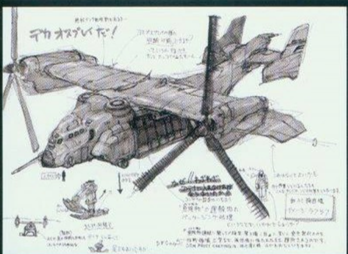


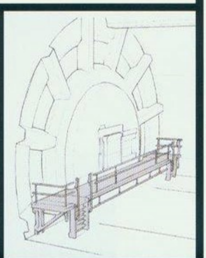




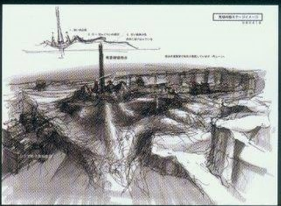
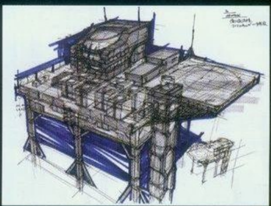
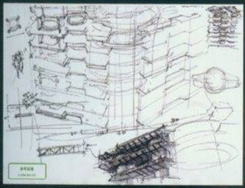
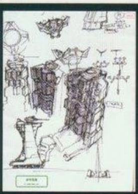
三木： カーゴ内は低温に保たれたイメージが採用されています。ゲーム中、ミッションに入る前にブリーフィングを受けている、あの場所はこのカーゴ内です。青く、寒々しい印象の密閉空間で最終ブリーフィングを受けているというイメージです。搭乗者は戦闘領域に向けて、まさに輸送中であり、ブリーフィング直後に即落下というイメージでした。

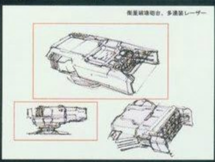
# TRANSPORT

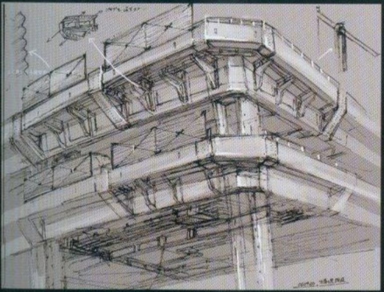
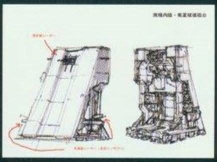
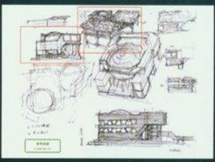
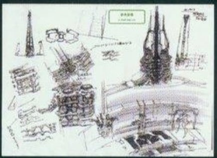
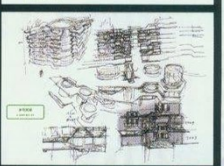
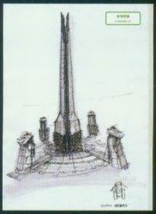
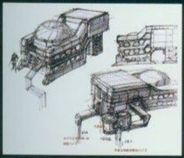
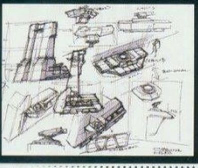
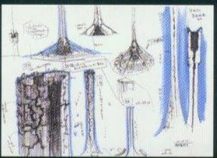
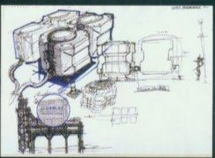
## ネクスト輸送機について

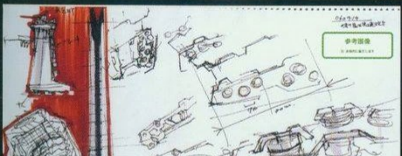
佐竹： 輸送機はガレージと同様、危険物を密閉空間にて扱うというイメージで構築されました。中で整備作業しているスタッフもコジマ対策をしていると最初のラフイメージに書かれています。 他のメモ書きを見ると企画・ディレクターの指示ではない好き勝手な事が書かれています。もちろん公式なものではなく、今読み返すと当事者でも？？　なことが多かったりしますが・・・。が、このメモを読み返しているうちに、当時のイメージがよみがえってきました。
「危険物（コジマ技術）運搬に関しての規定第三項一目」に準じて完全密封ののち作戦領域上空まで極低温に保たれたまま運用されています。このディムフロストコーティング（DIM FROST COATING）は地上落下時にはがれて落ちていく。落下時に、生まれ落ちるように機体表面の白く厚い霜を割り、プライマルアーマーをまとう姿が美しく新しいと思い、勝手に名前までつけてアピールしたわけですが、ディレクターから言われたのは「・・・まあ、それは分かったから、はやく本番デザインにはいろうよ。」でした。
さて、ラフの段階ではACのアクチュエーターの技術が、脚部に転用されていることになっているが本番デザインではオミットされ、技術転用は機体の先端部分ACと同様のセンサー（目）のみです。世界観を構築する上で、どの兵器のどの部分にどんな技術や思想が転用・応用されているかをコントロールしていく事は、リアリティを生み出す手法論のひとつであり、この作品でも随所に使われています。







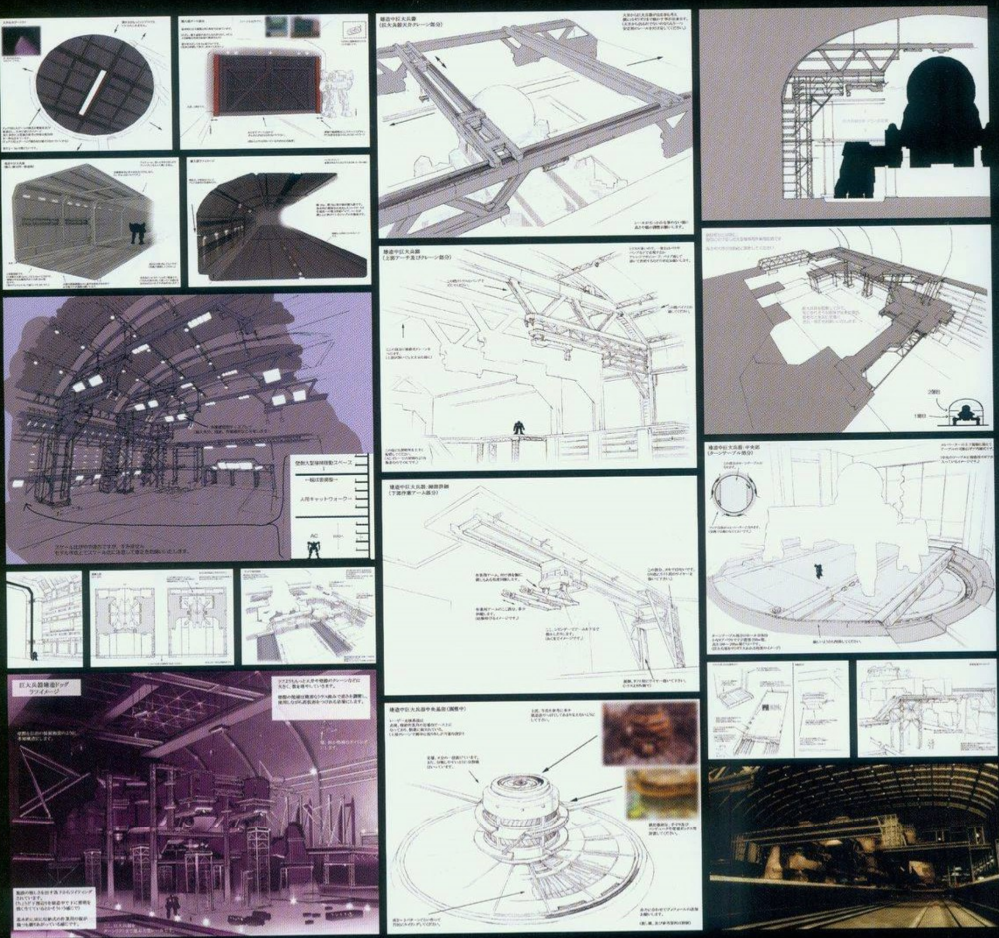


# PILLAR OF RAY

## 衛生破壊砲について

佐竹：衛生破壊砲は、アーマード・コア 4では、そこまで重要でない施設に感じますが、続編のアーマード・コア フォーアンサーでは、ストーリー上、非常に重要な役割を担っています。コジマ粒子の技術を利用した、衛星軌道掃射砲であることが物語における伏線になっていますので、ゲームの中でぜひご確認いただければと思います。コンセプトイメージは、マップの雰囲気とあわせて、中村がつめていきました。



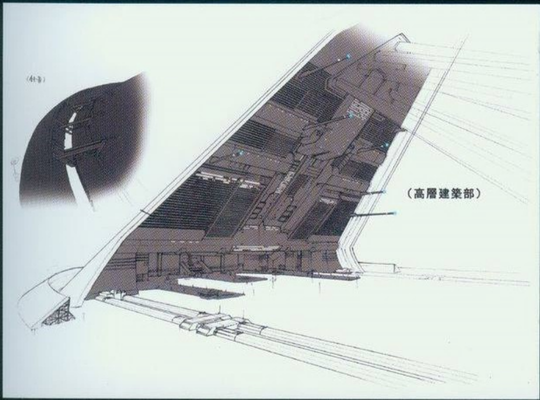


## 建造中巨大兵器について

三木： ソルディオスと呼ばれる巨大兵器は、建造に時間がかかるため、主に地下の専用工場で建造されます。GAEとアクアビットが協力して造っている辺りでも、地下の方が都合が良いのでしょう。

工場内は広く、巨大兵器を支えるクレーンも大型化しており、それを支える為に複雑なトラス構造をしています。工場内部はAC以上に大きな作業機械用に整備された通路やフロアがあり、ACが入るにも十分な空間があります。

アーマード・コアの世界ではシリーズを通して穴を掘る技術が飛躍的に進んでいるので大体の兵器は地下で製造し、完成後に地上に上げるのが安全面を含めて効率的なようです。後にアクアビットがソルディオスの球体部分を単体で動作できるようにしたソルディオスオービットが開発されました。

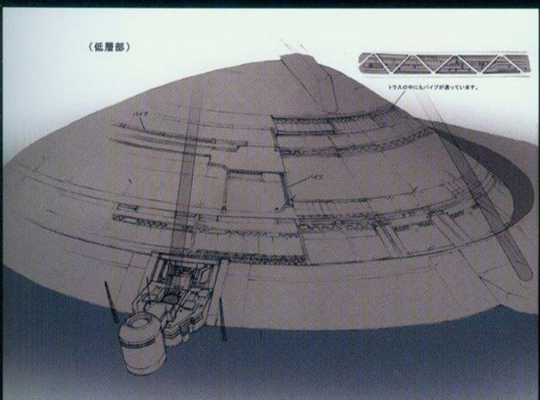


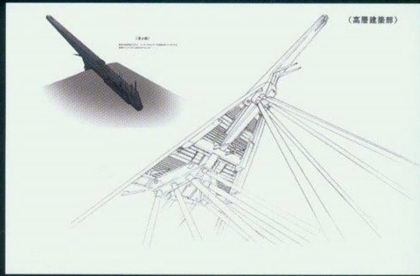

## レイレナード企業本社について

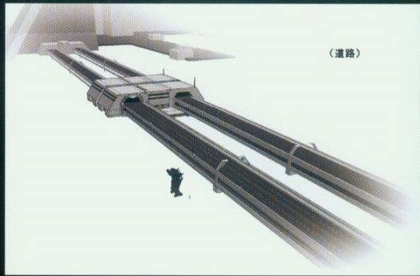
佐竹：レイレナード本社は、企業の思想を体現したような造形です。この時代の建築基準を満たしているかどうかは定かではありませんが、ゲームをプレイされた方でしたら、その異様さと、はかなさのようなものを感じていただけたのではないでしょうか？

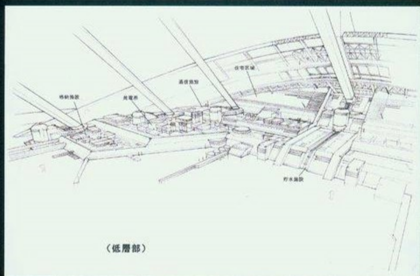
最近のビルのデザインは本当にこれが建つのか？　と目を疑うほど特徴的なデザインが多くなっており、とても興味深いです。建材や技術の進歩などが、見るだけでワクワクするようなビルデザインを可能にしているのでしょう。このレイレナード本社が実際にあったらさぞ特徴的なランドマークになるでしょうが、レイレナードの社員としてこの建物に入って働くのはちょっと遠慮したいと、制作現場でも話題にあがっていました。

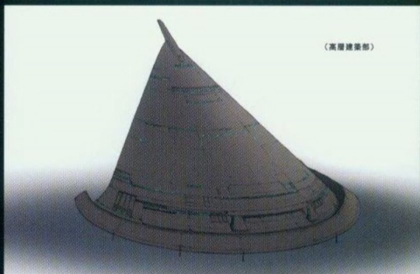
ちなみに本社名のエグザウィルとは、EXACT（完全な）+WILL（意志）の造語でありレイレナードの企業名の候補案のひとつとして出して没になったものだが、まさか本社の名前に使われるとは思っていませんでした。よくよく考えると、本社に名前をつけるということは通常あまりしない気もしますが、アーマード・コア 4とアーマード・コア フォーアンサーでは、いくつかの特徴的な企業本社が登場しており、それぞれになかなか良い名前が冠されています。それらはレイレナード本社同様、企業の思想を体現した名前と外観をもっています。登場していない企業本社も多々ありますが、おそらくそれぞれが個性豊かな本社をもっていることでしょう。

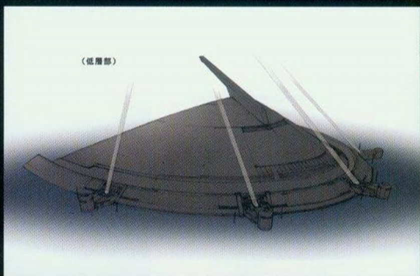


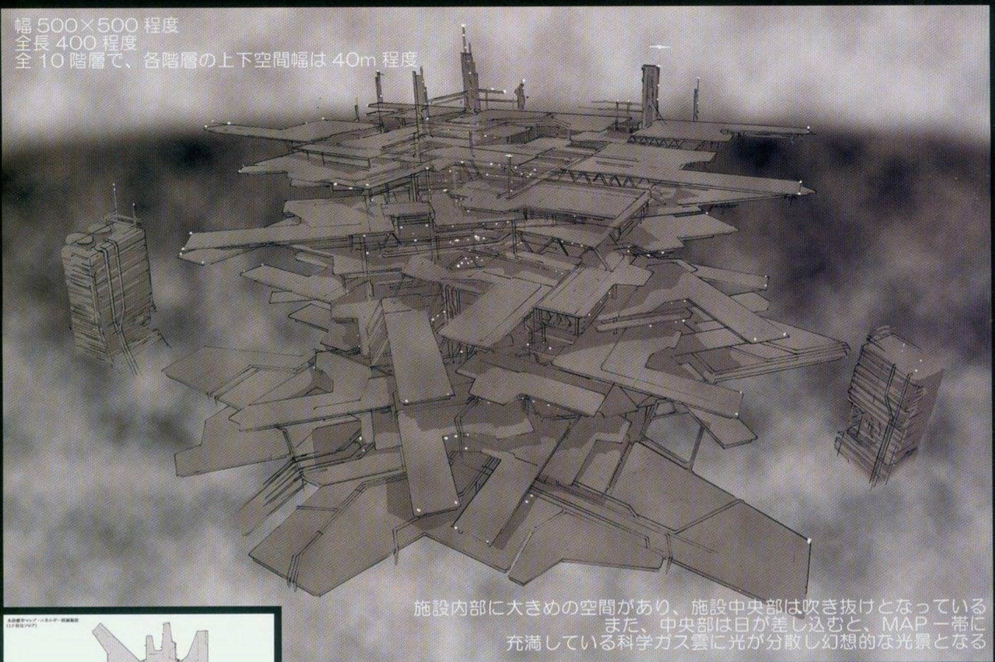



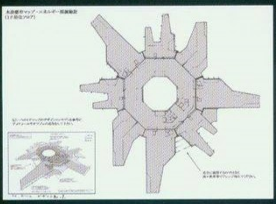



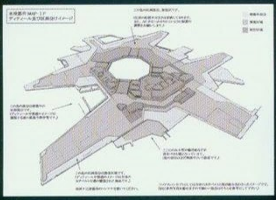



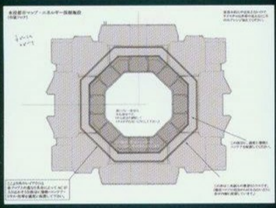



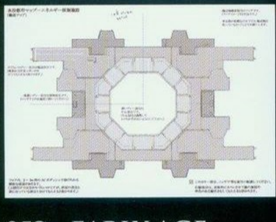



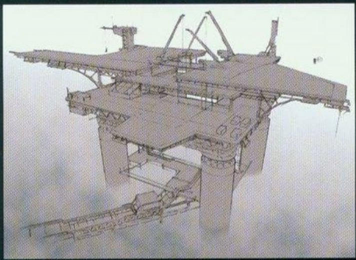


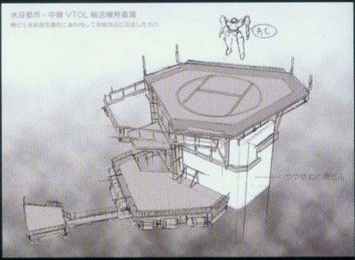














## 海上エネルギー施設について

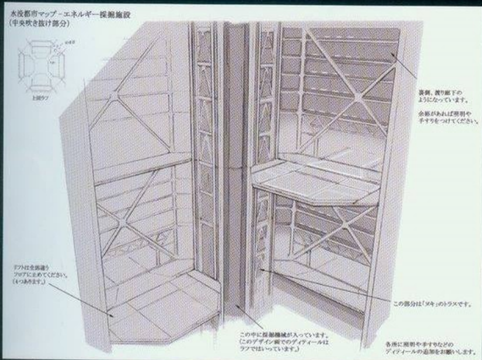
三木：当時以下のような項目について注意しながらイメージを固めていきました。施設の周辺は水没した都市群です。

■ 作業区画：　貯油層を調査する試掘井。ボーリング（採掘）。懸吊装置（クレーン、架台など）。採掘物の精製施設。ポンプおよびポンプ施設。

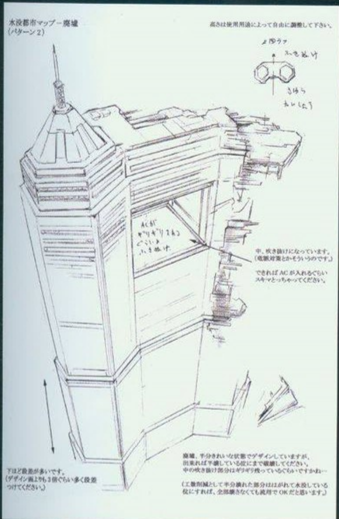
■ 居住区画：　電気・水道のある居住施設。階段。各フロアへの渡し橋。

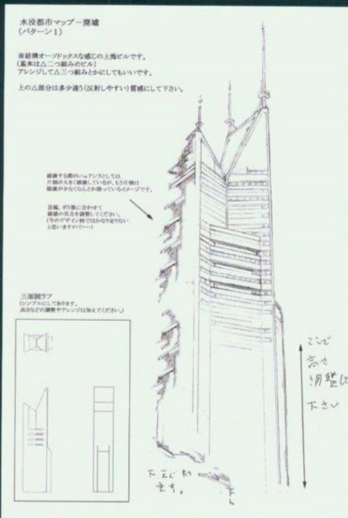
■ 運送区画：　ヘリポートや赤色灯などの航空設備。レーダー。アンテナ。コンテナ。コンテナ搬出用のウォークリフト。ハンガー。倉庫。海面の潜水支援設備。輸送船（小型）。滑走路。管制塔。設備ドック。道標（床面）。工作重機。車両（もしくは作業用メカ）。輸送機。輸送ヘリ。カルム。ブイ（油田の道しるべのブイ）。アンカー。

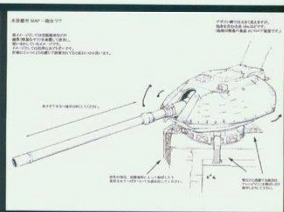
■ その他：　大型エレベータリフト。 採取した油を輸送するパイプライン（フレキシブル・ライザーなどを含む）。貯蔵タンク。排水パイプ。ダクト。トラスなどの補強資材。夜間作業用のライトなど。人間用の渡り廊下。キャットウォーク。柱。壁。はしご。送電線。フロアなどを区画するためのナンバーやイエローストライプ。

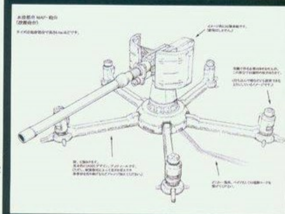

水没都市マップ－エネルギー採掘施設
(中央吹き抜け部分)
上面ラフ
裏側、渡り廊下の
ようになっています。
余裕があれば照明や
手すりをつけてください。
リフトは全部違う
フロアに止めてください。
(4つあります。)
この部分は「ヌキ」のトラスです。
この中に採掘機械が入っています。
(このデザイン画でのディティールは
ラフではいっています。)
各所に照明や手すりなどの
ディティールの追加をお願いします。

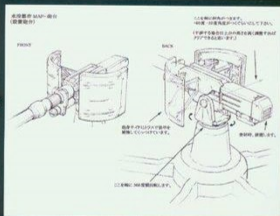

水没都市マップ－タイリング
(ラフデザイン)
ここに甲板っぽく細めのパーティングラインいれてください。
基本的に居住区以外のフロアのディティールは
空母の甲板をベースにしてください。
(フロアリングは多少、大きめにとってOKです。
代わりにディティールやパネルの密度は細かく
していけば良いかと思います。)
基本的にはお任せいたします。
基本としてはリピートと応用
きく様に、レンガ状タイリングにしています。
(スキマに違うタイリング挟んでメリハリを
出していってください。)

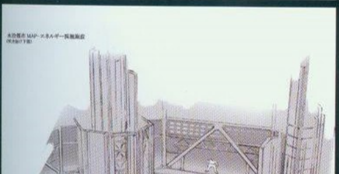

水没都市マップ－廃墟
(パターン2)
高さは使用用途によって自由に調整して下さい。
中、吹き抜けになっています。
(竜巻対策とかそういうのです。)
できればACが入れるぐらい
スキマとっちゃってください。
下ほど段差が多いです。
(デザイン画よりも3倍ぐらい多く段差
つけてください。)
廃墟、半分きれいな状態でデザインしていますが、
出来れば半壊している位にまで破壊してください。
中の吹き抜け部分はギリギリ残っているぐらいですかね…
(工数削減として半分壊れた部分ははがれて水没している
位にすれば、全部壊さなくても流用でOKだと思います。)

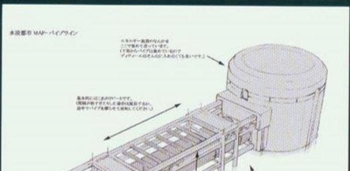

水没都市マップ－廃墟
(パターン1)
※結構オーソドックスな感じの上海ビルです。
(基本は△二つ組みのビル)
アレンジして△三つ組みとかにしてもいいです。
上の△部分は多少違う(反射しやすい)質感にして下さい。
三面図ラフ
(シンプルにしてあります。
高さなどの調整やアレンジは加えてください。)

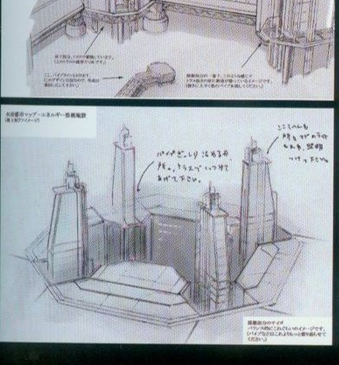

水没都市 MAP－砲台ラフ

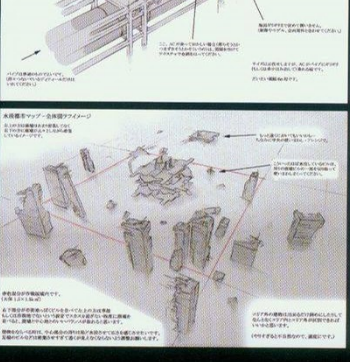


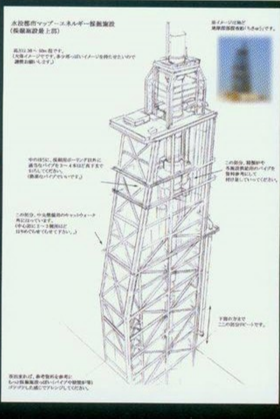



水没都市 MAP－エネルギー採掘施設


水没都市 MAP－パイプライン




水没都市マップ－全体図ラフイメージ


水没都市マップ－エネルギー採掘施設
(採掘施設最上部)

# RAYLEONARD CONCEPT IMAGE



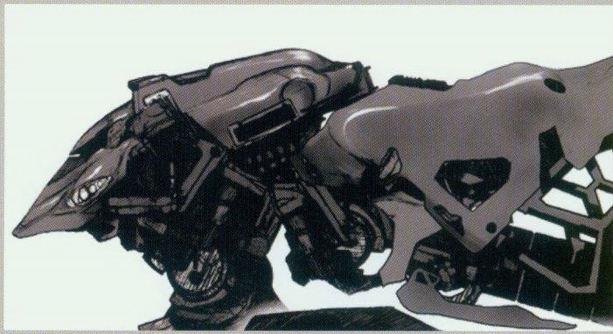

佐竹：当時のメモ書きには、「深海魚･F1、モノが特化した形の印象へ」などと書かれています。私は昔から、何かに特化したもの、生息圏・目的にあわせて、形を常ならぬ姿に変えていったものに深い感動を覚えます。 常ならぬものでしか持ち得ない不可思議な美。 我々人間にはなることのできないその姿に、ある種の羨望を感じるのでしょうか。

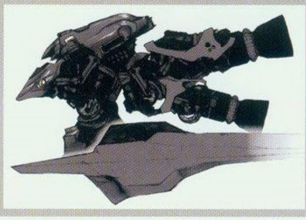
美しさと儚さが同居する姿に奇妙ながらも感動を禁じえない・・・。 例えるなら西洋の重厚な剣に対する日本刀のような、 そんなあやうい美しさのある兵器を創造したいと考えていました。それを可能にするシステムは、プライマルアーマーとクイックブーストでした。アーマード・コア 4が目指した新たな方向性と、機体のスタイリングの幅です。

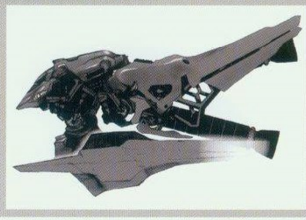
レイレナードのデザインに限ったことではなく、機体のスタイリングは一人で完結したものではありません。
内部スタッフならではの工程で、幾度も推敲と改良を繰り返して仕上げていったものでした。

最初のコンセプト案を出したのは佐竹ですが、背面のメカニカルなイメージは三木がイメージを起こしました。流線と直線が複雑に入り組み、特異なバランスでなりたっている機体イメージはこうして作られたためでもあります。それはある程度意図したことでしたが、想像していた以上の効果をあげることができました。流線を佐竹がまとめていき、各場所に二人で動画演出をふまえたアイデアを盛り込んでいきます。全体のバランス調整を行い、そこからCGチームや開発スタッフにもアイデアをもらいさらに細部が詰められて、ようやくひとつの機体として完成されたデザインになりました。


E
ラフ7. 黒赤・基調
部分でアルミ・カーボンを使用!?
高速戦機体
最先端テクノロジー
モダンデザイン?
もう少し全体的に美しく「乱」が入るイメージか
もっと大出力なイメージ





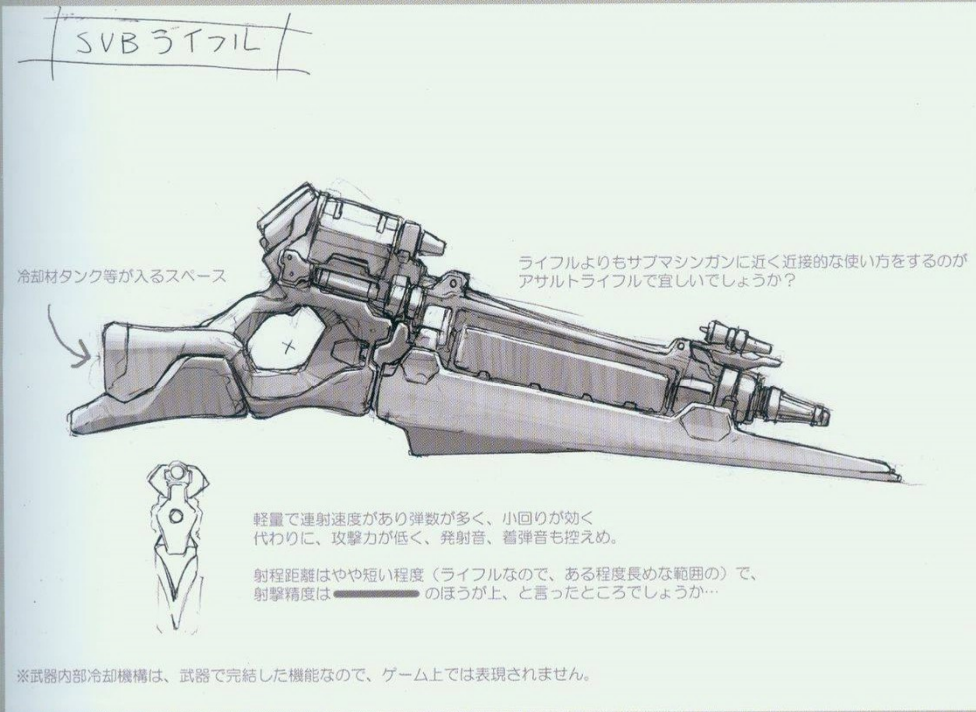


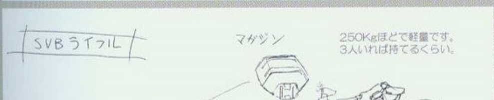

ムラクモの装甲に対する概念、遺伝子を
引きついだイメージの進化と深化
バイクから何へ? 生めかしい色気
進化した機械は生物のように感じる
黒く光る。レイヴンのイメージも出したい
それでいて深海魚のような
グロテスクさ。





佐竹：おおまかなイメージが固まりかけた段階のイメージです。さらに全体イメージにプロポーションの調整をかけていきます。まだ頭部にレイレナード社の特徴である独自の複眼センサーは組み込まれていません。
また下腕のボリュームも最終イメージとくらべて、スマートな印象になっています。
兵器開発途中には、もしかするとこういう段階もあったのかもしれないと考えると面白いです。

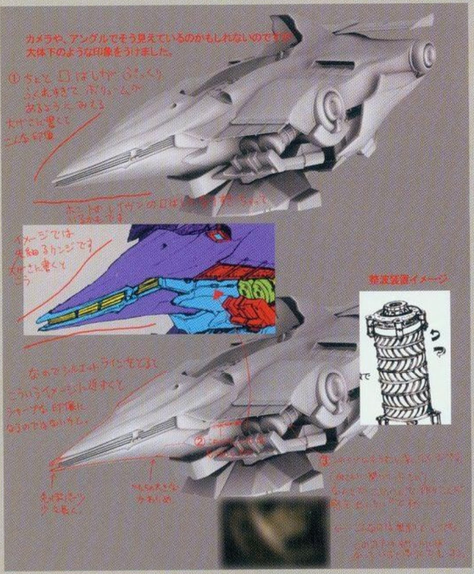




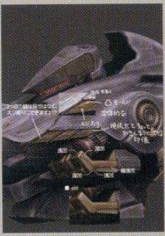


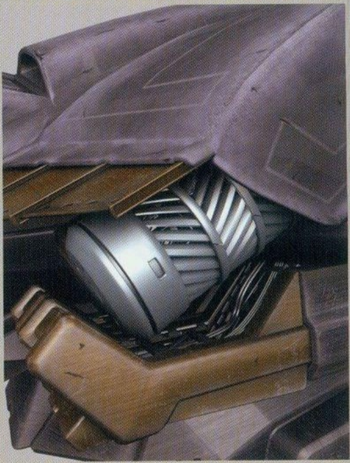
三木： アーマード・コア 4では、企業機体としてのトータルイメージを造っていくことが重要な課題のひとつでした。レイレナード製のフレームや武装は被弾を前程としない物が多く、薄い装甲は PA で補い、可能な限り機動力を重視した形状をしている場合がほとんどです。武装も AC の運動性を損なわないよう、重心や、衝撃、空気抵抗を考慮したものが多く、重量制限なども兼ねて接近戦仕様の武装が多く選ばれます。汎用的な兵士が扱う安全性の高い兵器ではなく、専用に訓練された兵士が扱う用途の限定されるACと言うイメージからです。コレは後付けですが、アリーヤの機体負荷が高いのは、流面装甲のいたるところに装甲の歪みを検出する感圧センサーが内蔵されていて、コジマ粒子の機体接触レベルを検知し整流波形を調整するようになっているからかもしれません。





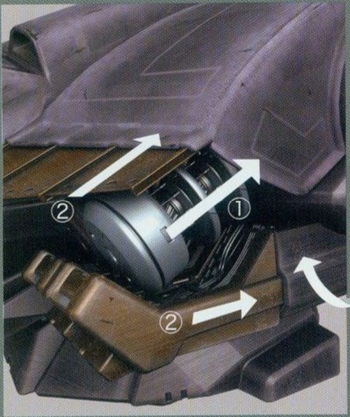






■ 胸部整波装置・収納ギミックイメージ

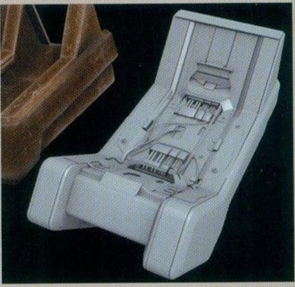


① 胸部コイル整波装置が奥に格納。
② 周囲(金の外装)装甲が奥へ。
③ 胸部下装甲が回転。胸のコイルを守る。

奥に回転機構あり。赤線部分は固定で動かない。その内側が時計回りに回転。このブロックが半円柱状なのは、稼働前提だったからというわけです。→





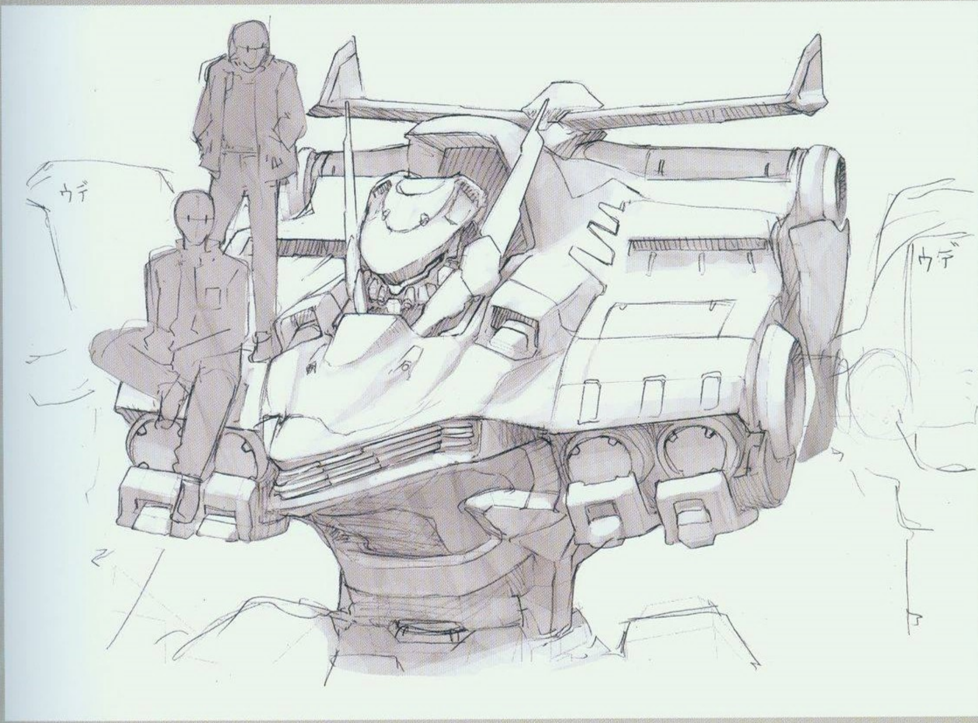



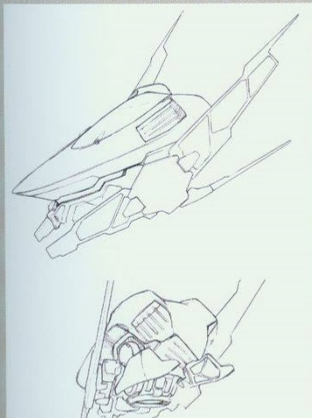


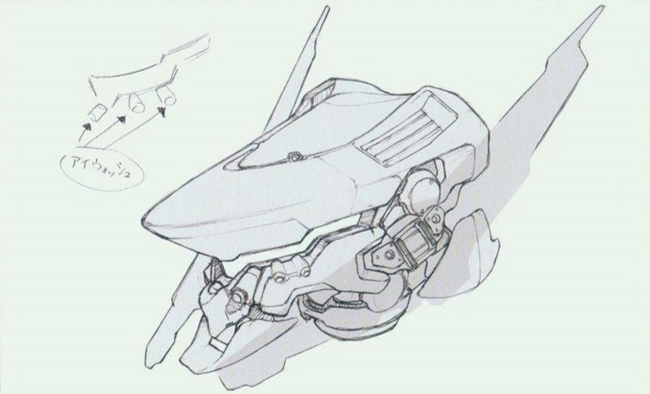




佐竹： コアや整波装置のイメージをつめていく過程の画像です。レイレナードのコアが、コジマ技術の塊であることが見てとれます。 2種類の整波装置を各所に組み込み、前後に大きく張り出したコアは、レイレナード社の先鋭的技術力がそのまま形になったかのようです。コアは各パーツを組む際まさに中心といえる箇所であり、この超兵器の主格にあたる部分です。そういった兵器を造っているにも関わらず、「口をニヤリと不気味に笑わせて」「もっと鯨の腹のようなモッタリしつつシャープなフォルム」など、兵器らしからぬ言葉が飛び交っていたのを覚えています。






※アゴの詳細を描きやすくする為に、前に向けただけで、頭部の長さが変わったわけではないです

三木：レイレナードのヘッドパーツが複眼デザインになる以前に描いた没案です。いくつかのレイレナードイメージには、こっちの頭が描かれていたりします。CG化する為にパーツ単体で詳細を描いていた頃に社内で一悶着あり、結局修正することになった経緯がある曰くつきの没案です。バイザーウォッシュが付いていたりして、パイロットを亡くしたACが彼（彼女）の為に涙を流す…。なんてことも出来るんじゃないだろうか、などと考えていました。レイレナードがレイレナードのまま、アーマード・コア フォーアンサーで健在だったならこの頭とネタを使ってパーツをリメイクしてたかもしれません。

Rayleonard

## レイレナード

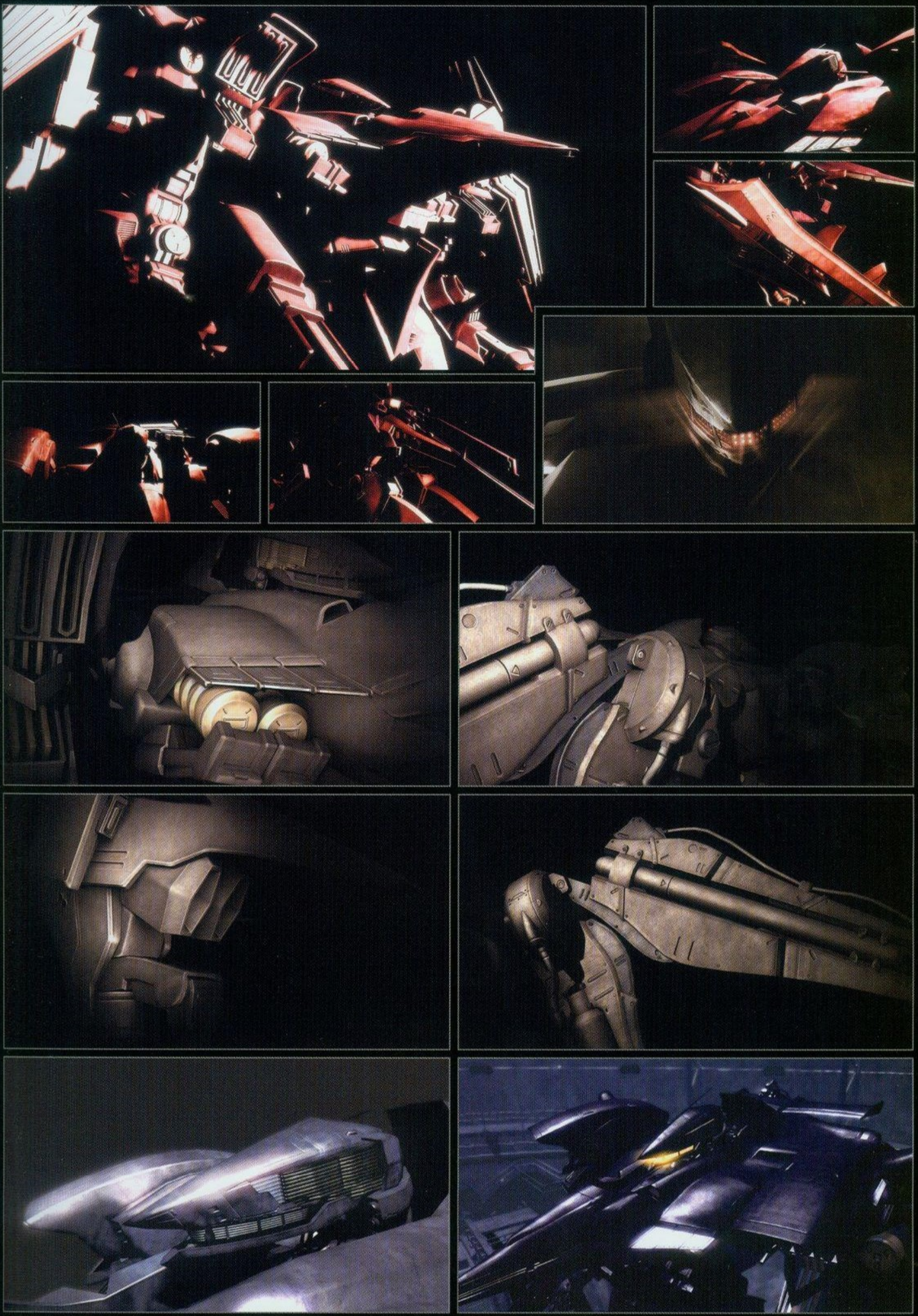
新興エネルギー企業。超高密度水素吸蔵合金および実用燃料電池の開発元であり、コジマ技術開発でも重要な位置を占めている。
軍事企業としてはACに特化しており、現行兵器の枠に捕らわれない、野心的、挑戦的な設計方針で知られている。
アクアビットと密接な提携関係にある。

・ パーツイメージ：先鋭的ハイテク感とミリタリーテイストの融合。色気のある微妙な直線

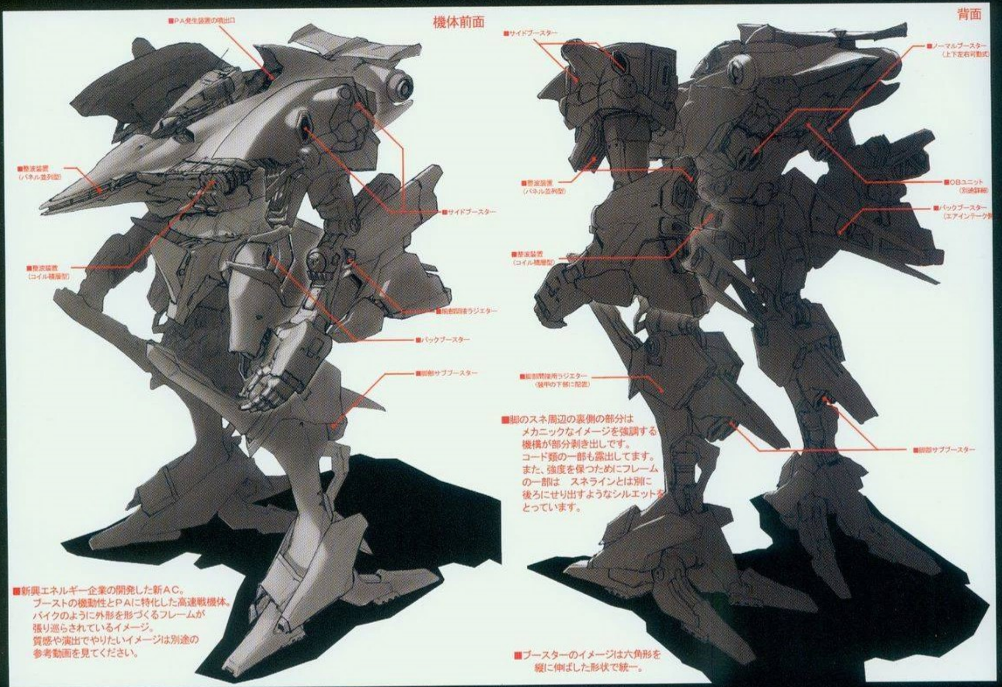
・ 他企業との関連
 提携企業：アクアビット
 協力企業：多くの主要軍事企業

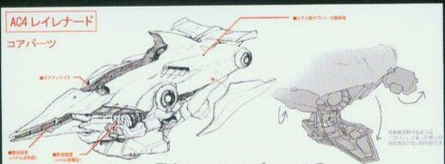
佐竹：このレイレナードのロゴイメージはほぼリテイクなしで決まりました。
ディレクターのイメージと私のイメージでこうしたいという方向性がかなり近かったのでしょう。六本木あたりのクラブにありそうな意匠だという声もスタッフからあがりました。

図柄のイメージはレイレナード社の代表取締役のサインをそのまま意匠化したものです。「R」と「L」をひとつの文字にまとめて書いたイメージです。レイレナード社の、軍事企業らしからぬ独特のセンスや繊細さが体現されたようなイメージを創出したかったのですが、いかがでしょうか？

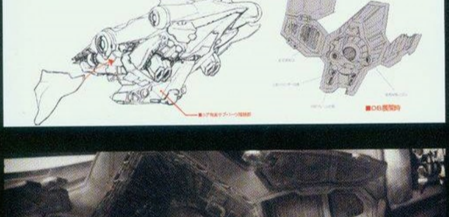


# BASE





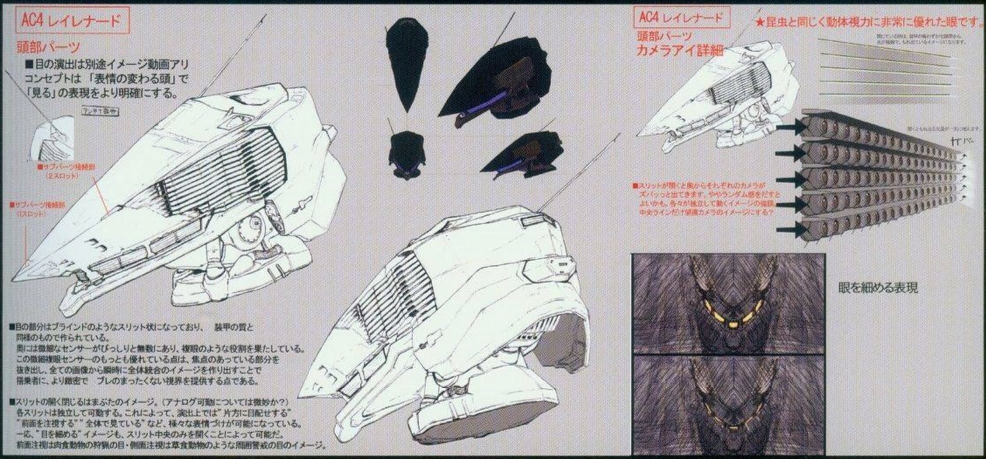
## CORE

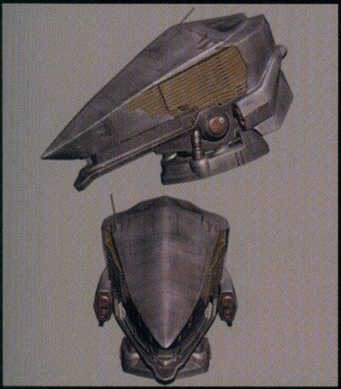
03-AALIYAH/C

高速機動戦を意識 PAに特化した軽量パーツ

佐竹： OB機構です。デザインのメモに、冷蔵庫を開けるような「ゴパッ」といった感じの内部気圧が低い時の音がすると書かれています。
オープニングCGの演出にあったアリーヤのOB演出シーンでは、その緻密な造りが目を引いたかと思いますが、もしもこの現場にいたら、その音がなっていたのでしょうか。

中央のノズルに対して両側にある蓋つきのスリット構造のものは、粒子吸引口のイメージです。
機体の周囲に対流循環させているコジマ粒子の一部を瞬間的に機体内にとりこみ、OBの爆発的な推進力に利用するという技術をつかっているため、このようなディテールがデザインされています。もしかしたら、背中以外にも意外な部分の装甲が開いて粒子を吸気しているかもしれません。



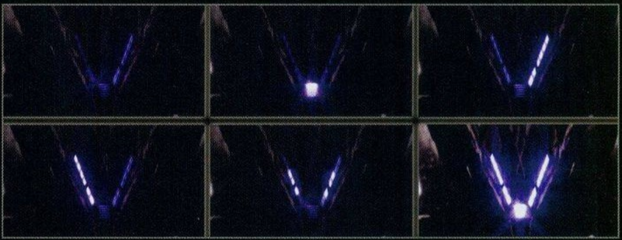



## HEAD

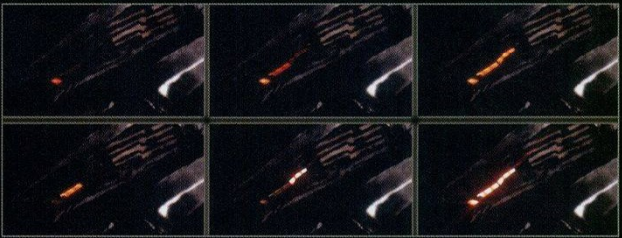
03-AALIYAH/H

PAに優れた高速機動戦用パーツ
独特の複眼を採用している

■ 正面イメージ 動画ラフラフ トライアル

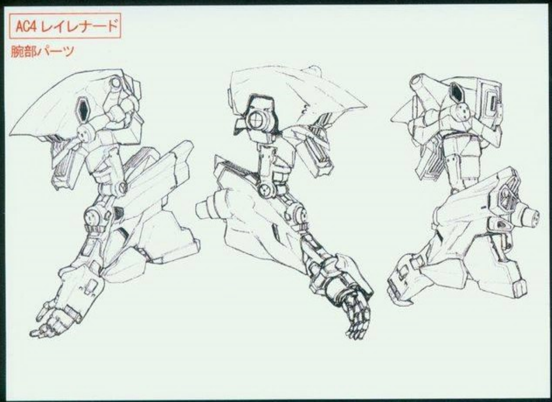


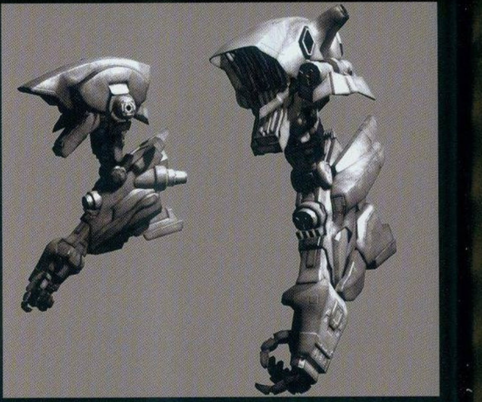
■ 側面イメージ 動画ラフラフ トライアル



会社の窓にあるブラインドと懐中電灯をつかって強行撮影し、映像スタッフに短時間にて合成してもらったデザインプレゼン用動画です。動画を用意したのは、表情の変わる頭というコンセプト、それでいてメカニカルなイメージという特殊な感覚を伝えるには実際のイメージをみてもらうのが一番だと考えたからです。暗い部屋に男がならんでブラインドを開け閉めしつつ、ライトをつける光景には、撮影協力を依頼した業務スタッフも苦笑い気味でした。アリーヤの流し目演出の裏舞台にはそんな男達の生々しいコンセプトワークがあったのです。しかし、これまでのシリーズで定番だった一つ目、細長いスリット目や、二つ目の人間的イメージにも変化し、目を細めたり薄目をあけたりと、なかなか多彩な表情が作り出せ、新しいシリーズの「顔」になる機体の頭としては良かったかと思います。なぜわざわざ搭乗者の戦闘状況を反映するのかという疑問もありますが、そこも含め想像がひろがる面白い設定アイデアだったのではないでしょうか。

佐竹：アリーヤの頭部センサーは、これまでにない独特の複眼を採用しています。センサーはスリット装甲で覆われており、まるでまぶたのように開閉します。アーマード・コア 4のオープニング映像では、この各部が独立可動することによって、前方注視、側面注視、周囲警戒、眼を細めるなどの演出がありました。有名なモノアイの動きと似て非なるその設計・演出によって映像に、独特の緊張感を創り出したギミックだったように思います。
まるで肉食動物の狩猟の眼と草食動物の周囲警戒の眼を両方持ち合わせたかのようなこのセンサーは、昆虫の複眼と同じく動体視力に優れたセンサーでもあります。スリットの奥にある多数の微細なセンサーの得た全ての画像・情報は、瞬時に全体統合のイメージに再構築され、より緻密でブレのない視界をリアルタイムで提供します。アリーヤの機体コンセプト「高速近距離戦を想定し、瞬発力に特化した高機動機体」に、このセンサーの設計思想という組み合わせはとてもおもしろいと感じます。おそらくこの機体を駆るのには、特殊な空間把握能力、瞬発的な思考と判断力、強靭な肉体と精神など、様々な素質が求められるのでしょう。







## ARMS

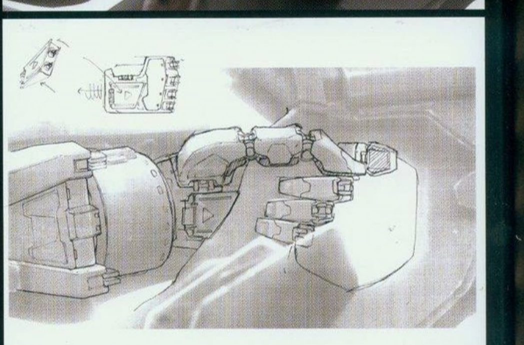
03-AALIYAH/A

攻撃適性を極限まで高めた機動戦用の戦闘パーツ



佐竹：レイレナードの特徴ともいえる、異形な腕部です。特に下腕の複雑なパーツ群、さまざまな角度に組み合わされた整波装置がこのパーツ性能の非凡さをうかがわせます。ラフ段階で、すでに肩部はある程度形状ができあがっていたのですが、下腕の形状はもっとシンプルで印象の違ったものでした。(最初のほうに載ってると思いますが)悪く言うとエッジがないまったく普通のイメージです。

私達が求めていたものは、自分達の理屈で構築されたイメージを超えた先にある、直感のようなインパクトでした。デザイン制作期限ぎりぎりの中、スタッフとのやりとりのなかで、深夜偶然をともなってこの腕が生まれた時、ようやく私は目指していたコンセプトをこのデザインに見出したと感じることができました。驚いたことに、美しさと儚さに必要なものは、あふれだすような力強さだったのです。

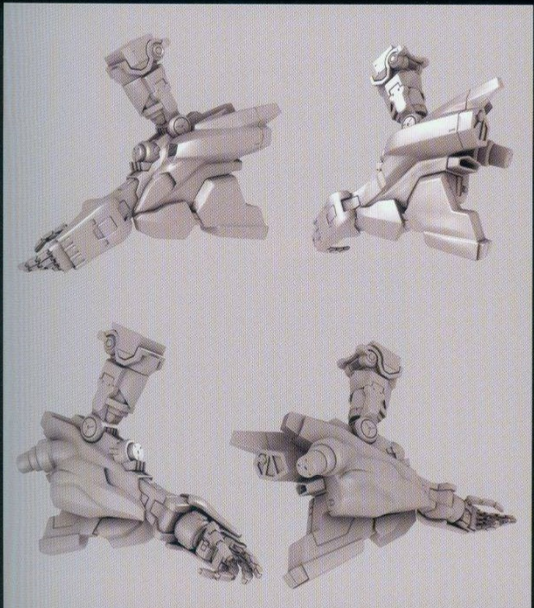


三木：こちらはレイレナードNEXTの手のディテールです。ACの腕部武装は全て電源を内蔵しておらず、掌の端子から武器を動作させる為のEN供給や、発射信号を送るようになっています、と言うと、「発射信号を送るならトリガーは何のためにあるんだ?」と疑問が生まれますが、トリガーはジャミング誤射を防ぐ為の物理的なセーフティです。この辺りが実銃とは微妙に違うシステムとなっています。一応、機体認証が一致しないと発射できないシステムなので、敵の武器を奪って使ったりするのは、ハッキングでもしなければできないことになっています。この機能は全AC共通の規格です。当初は、コードが剥き出しのまま武器に繋がっていましたが、武器を支えるアシスト機能も含めて、今の形状に変えました。アーマード・コア 4のOPムービーで一瞬だけ確認できたりします。




## ARMS 03-AALIYAH/A
# SCRAPPED PLAN

佐竹：「片腕で両腕持ち」をコンセプトにした、レイレナード社の腕部強化計画案です。従来肘下の位置にあったエネルギーパンカーの代わりに、複腕を配置することで銃の安定性向上を図ったものです。しかし、エネルギー負荷と操縦者の心的違和感の問題が解消できず廃案になったという設定です。腕部と武器とで同時に設計構想されている企業機体の特徴的な例のひとつといえます。



両腕で持つ武器は、重厚感がでて見栄えが良くなる印象があり、よく案件にあがるのですが、干渉・アニメーションなど、様々な要因がからみ、ゲーム内で実現していません。この設定はイメージだけでも両腕武器にアプローチしたいという、切なる思いで提案されたわけですが、実は提案時期はゲーム開発時期ではなく、プロジェクト終了後でした。

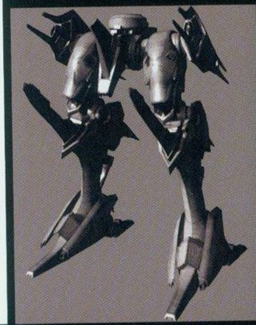
アーマード・コアシリーズをプラモデル化していただいているコトブキヤさんの商品でヴァリアブル・インフィニティーというシリーズがあります。コトブキヤ開発スタッフの高い造形力と作品への愛で、御好評いただいているシリーズです。レイレナード・アリーヤが商品化されるにあたりその説明書に掲載するギミック案として提案されたものでした。

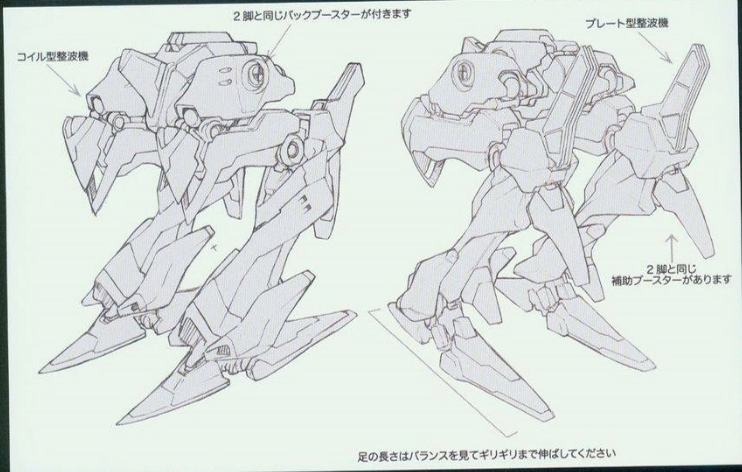
コトブキヤさんとは、ときおりデザイナーとメカ造形チーム親交会などもさせていただいていますが、その親交会の際、手ぶらではフロムソフトウェア・メカデザイナーの名がすたる、ということでその場にもっていくネタ、おもしろい提案をひとつでも持っていこうと、新たに設定したギミックでした。後付けではあるものの面白い設定で、世界観をより深く想像できる内容・イメージに、レイレナード社の技術者が本当にそう設計したバージョンがあったに違いない！という可能性を感じたアイデアです。驚いたのは一ヶ月とたたず、コトブキヤさんから連絡があり造形チームスタッフが複腕ギミックを趣味でつくった（ということになっている）原型の写真が送られてきたことです。彼らの飽くなき造形欲には頭がさがる思いです。

ゲーム内の腕部パーツはエネルギーパンカーに差し戻されて複腕機能はオミットされているというイメージ設定です。

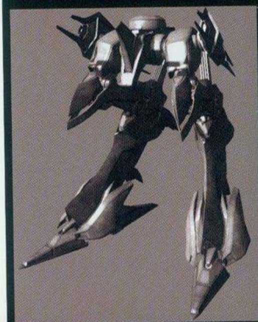



03-AALIYAH/L
PAに優れた中量の二脚タイプ
装甲より機動性を重視している






04-ALICIA/L
極端に負荷を抑えた逆関節タイプ
変則的な戦術を可能とする

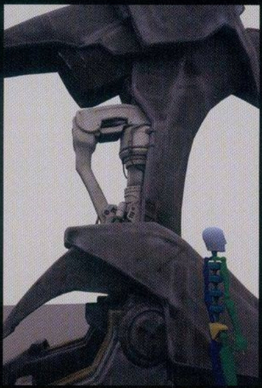


佐竹：脚は、他のパーツ以上にトゲトゲしたイメージが強いです。これはかなり意図してやったことですが、見た目のかっこよさを重視しただけのフォルム・・・という訳でもありません。脚部にかぎらずレイレナード社のパーツ全体にいえることですが、この鋭利なシルエットラインには必ず内側・裏側にプレート並列型の整波装置が配置されています。そして、さらにその周辺には必ずコイル積層型の整波装置がレイアウトされているのがわかります。アクアビット社を擁し、コジマ技術系の研究・高いレベルの実践が進んでいるレイレナード社は、整波装置のプレート並列型・コイル積層型を併用し、力場の「うねり」と「共鳴」の相乗効果を利用した粒子制御を実現している数少ない企業なのです。

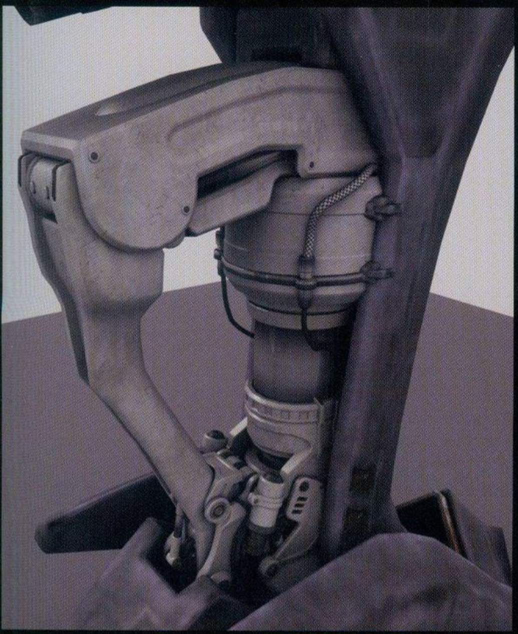
企業の技術力と思想が反映された機体というのを体現するために、整波装置は2種の整波装置がセットでレイアウトされ、プレートとコイルはそれぞれが相互作用するよう複雑な角度をつけられた設計がされています。全身で見たときにもそれぞれのパーツの整波装置が影響しあうような配置関係になっているのです。

特徴的な膝部分の細くとがった突起は、前面のコジマ粒子制御の要であり、コア前面の突起箇所とあわせて、相乗効果をさらに高めるために設計されレイアウトしたものです。レイレナード社の技術者たちの思想が見てる部位です。そして彼らのこだわりは、機能面だけではないようです。足首は細く、機能として入りきらないところはしっかりと露出させてあります。細いだけじゃない官能的なふくらはぎだと思いませんか？







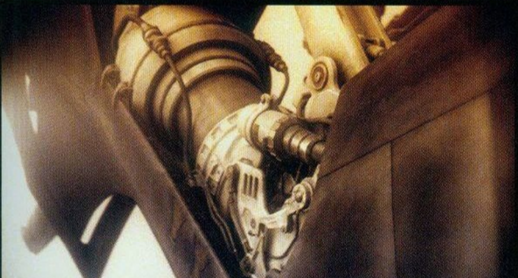




佐竹：ちなみに脚中央股間部にある突起部分もプレート並列型の整波装置です。こうして見ていくとネクストの中でも全身が整波装置に覆われたかなり特殊なイメージであることがわかります。もし仮に整波装置を全部とりはずしたとしたら、相当貧弱なイメージになるのではないでしょうか。

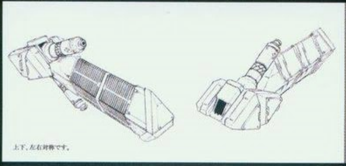
これらはイメージを固めていく際の技術考察的なアプローチですが、こういうものを突き詰めてレイアウトしていくとそれは他のものには見られない独自の設計哲学・美学で構成され、ある種の美しさを備えるようになります。

コジマ技術自体は完全に架空の技術ですが、科学技術・自然界の設計ルール（物理法則や理論）などを引用することで、リアリティと美学を感じられる技術イメージを想像することは可能です。そういったイメージを利用しルールにそって設計することは、創造物に、理のようなものをとりこむデザインの方法論のひとつです。どうしてその形になっているかをイメージしている時としていない時では、当然モノの説得力もかわってくるでしょう。ですが、それだけではだめです。

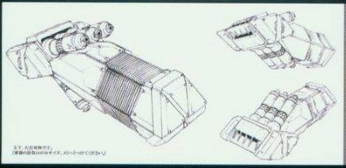
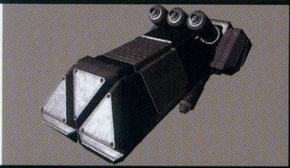


誰もが論理立てして辿り着ける領域に根源的な魅力はありません。そこに計画や理論を超えた（とその時は思える矛盾的リアリティ）を探し当てた時、おもしろいものができたといえる気がします。ある意味、良いデザインは「未来・可能性を感じさせる」といえるのかもしれません。そんな美の感覚の一部でも見た方に感じてもらえたらこのデザインに携わったひとりとして素直にうれしく思います。

# GENERATOR



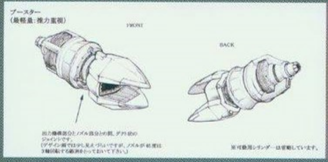

03-AALIYAH/G
中量のパワー型パーツ
PAとEN出力を両立している

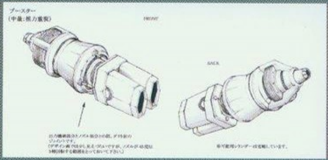
S08-MAXWELL
ハイエンドの重量型パーツ
ベースはAALIYAH/G

# BOOSTER

## MAIN BOOSTER

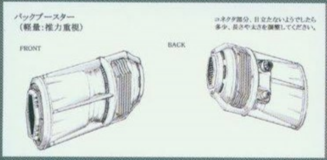



S04-VIRTUE
QB性能を最重視　一気に敵との間合いを詰める



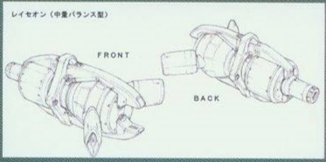

03-AALIYAH/M
出力を最大限に強化　高速機動戦用の特化パーツ

## BACK BOOSTER

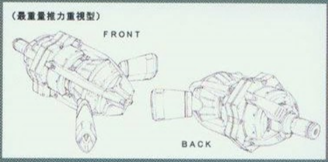



03-AALIYAH/B
出力に重きをおいた特化型パーツ　機体の瞬発力を大きく高める

## SIDE BOOSTER

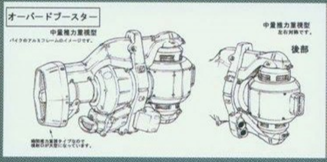



03-AALIYAH/S
出力に重きをおいた特化型パーツ　機体の瞬発力を大きく高める

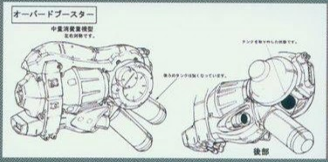



03-AALIYAH/S
出力に重きをおいた特化型パーツ　機体の瞬発力を大きく高める

## OVERED BOOSTER



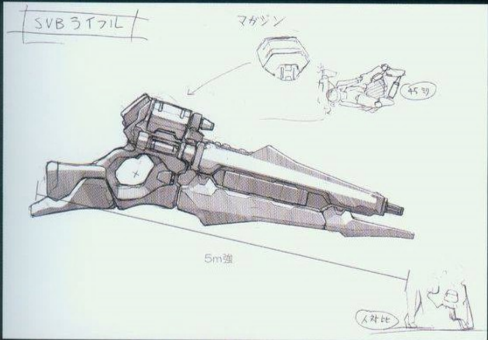

03-AALIYAH/O
出力に重きをおいた特化型パーツ　機体の瞬発力を大きく高める




03-AALIYAH/O
出力に重きをおいた特化型パーツ　機体の瞬発力を大きく高める

# WEAPON

## ARM UNIT









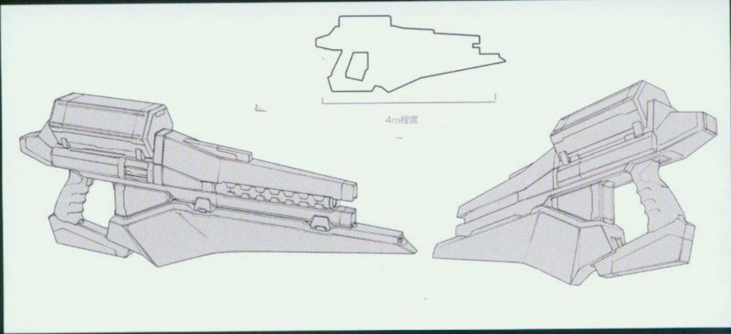


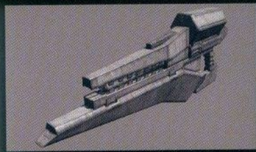




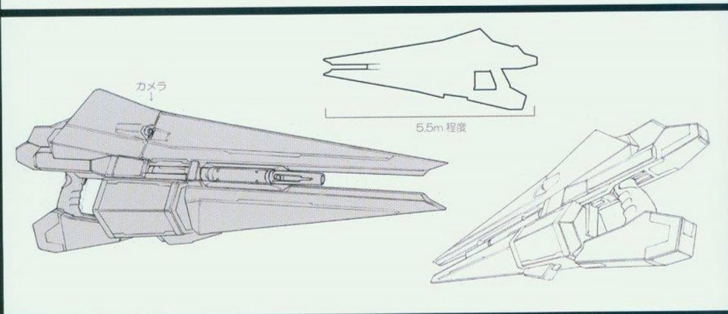

**04-MARVE**
威力の高い突撃型ライフル
瞬間火力に優れる

三木： マズルの下にナイフの付いている突撃銃があったので、それをモチーフにしてはどうか？ と言う話から始まりました。ディレクター曰く、格闘用ソードみたいにはしたくないとのことだったので、"空気抵抗を任意に切り裂けるカバーのついたライフル"と言う感じで考えていました。
やはり高速移動中の射撃だと銃の先端まで空気抵抗が発生することになるので弾道補正がズレるのをなるべく防ぐようにと試行錯誤。レイレナード系の武器は大体そう言うイメージでデザインしています。OPムービーでは量産ACに思いっきりぶっ刺していますが・・・。



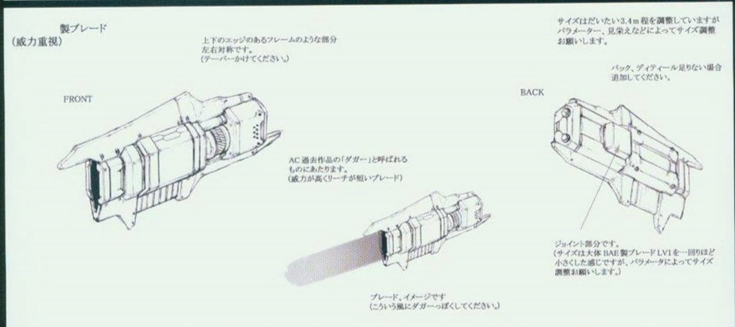



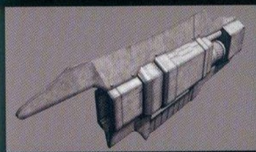
**01-HITMAN**
近距離機動戦に適した連射兵器
スタンダードなマシンガン



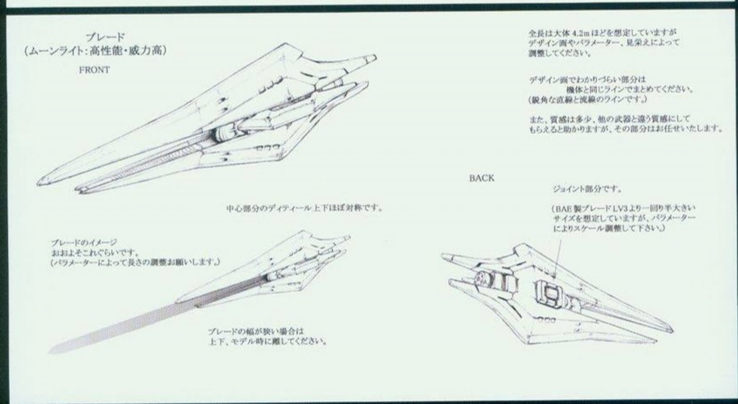



**03-MOTORCOBRA**
総火力、特に威力を高めた
強化型のマシンガン



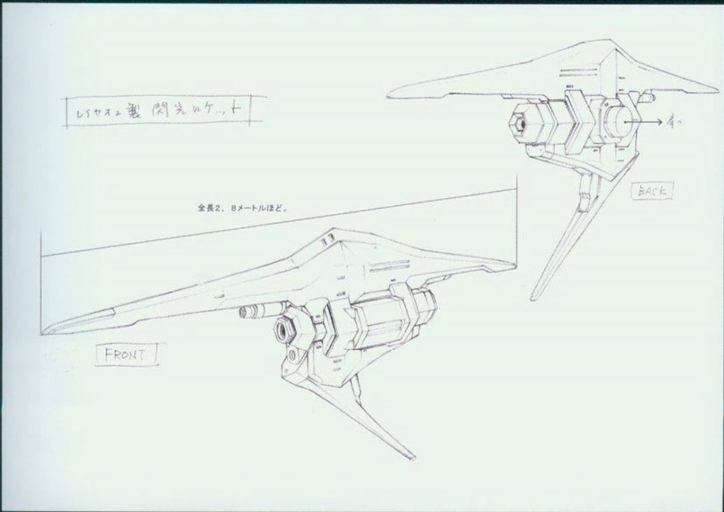
**02-DRAGONSLAYER**
攻撃力特化型のレーザーブレード
密度を高めるために、刀身が短い






**07-MOONLIGHT**
専用の大型レーザーブレード
圧倒的な威力を誇る

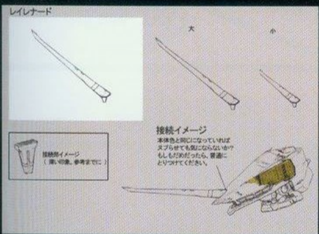
## SHOULDER UNIT

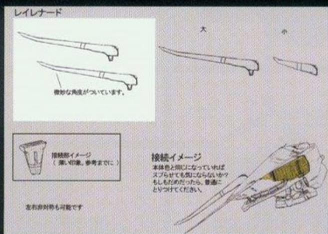


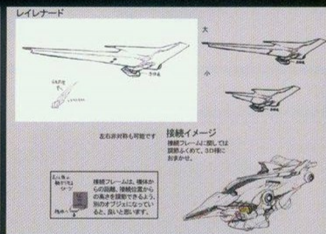


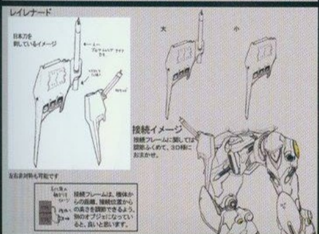

09-FLICKER
着弾により強烈な閃光を発し
カメラ機能を一時的に麻痺させる

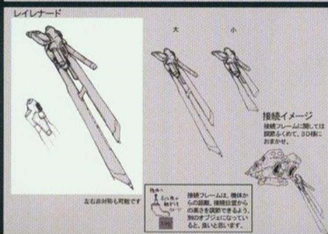
## STABILIZER






## 002-B ラフイメージ(1)

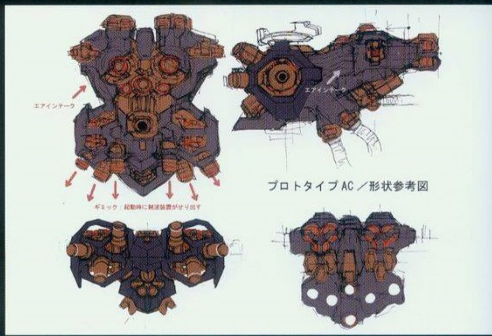




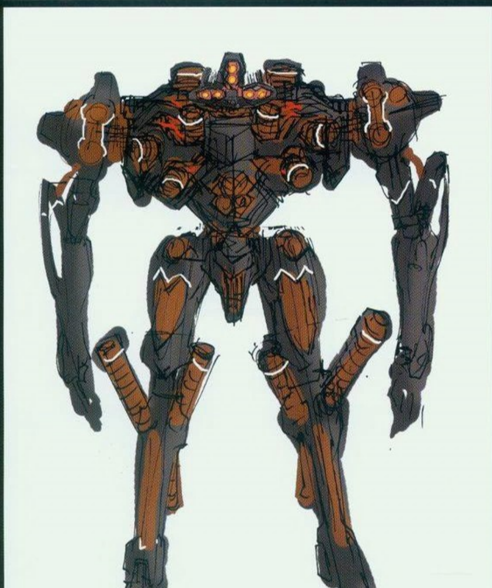

ゲーム中盤に登場する兵器「002- B」は、初期段階で企業がアクアビットのイメージでした。そのため初期ラフでは構造がレイレナード以上にむき出しで整波装置のレイアウトも複雑さを極めています。これは世にでることのなかった幻のアクアビットコアといえるかもしれません。



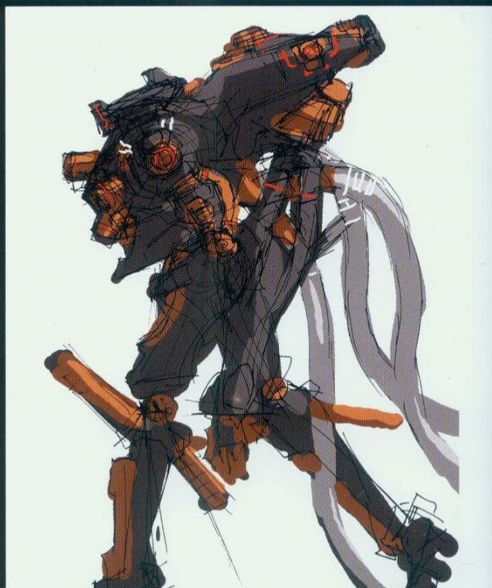

プロトタイプ AC ／コア




プロトタイプ AC ／形状参考図



プロトタイプ AC ／前面イメージ

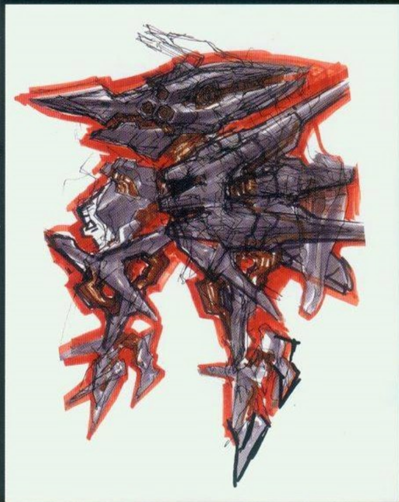


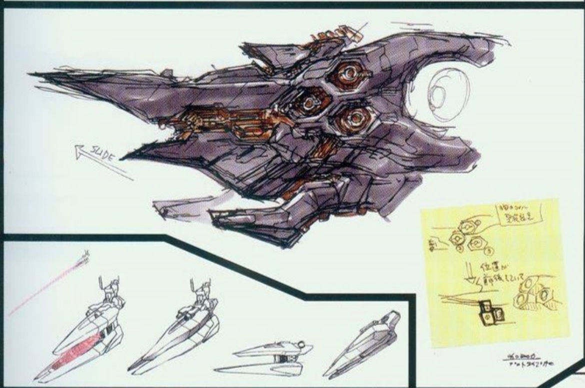
プロトタイプ AC ／歩行イメージ

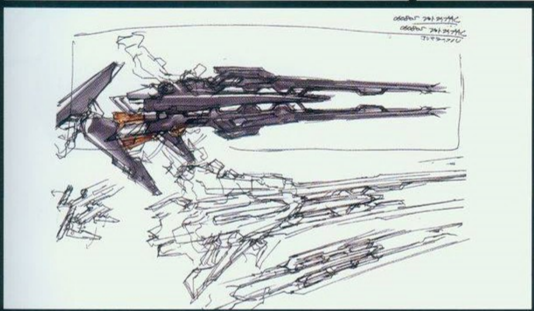
## 002-B ラフイメージ(2)

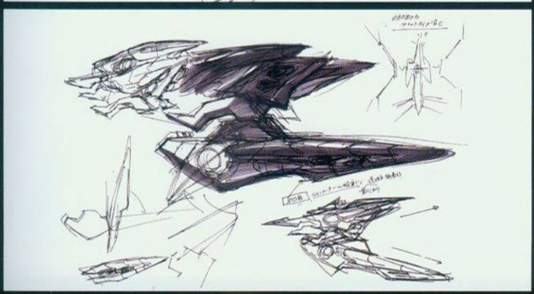
企業イメージがレイレナードに変わり、改めて書きおこされたラフ。前項とくらべると、企業差が感じられると思います。自律兵器という設定ですが、なかなか禍々しい姿のスケッチです。中村が書きおこした、これらのラフデザインはレイレナードの特徴をよく表現しています。

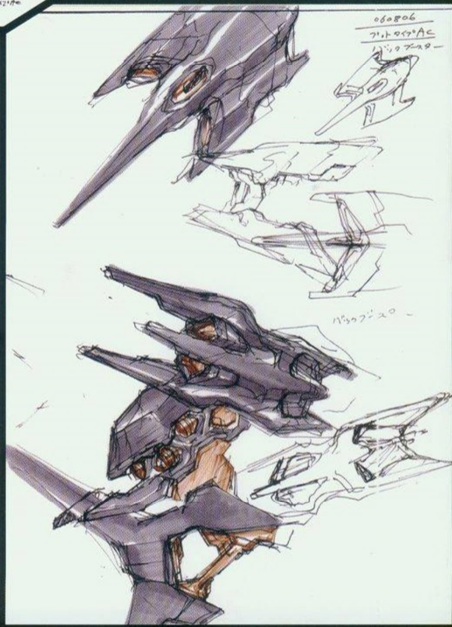


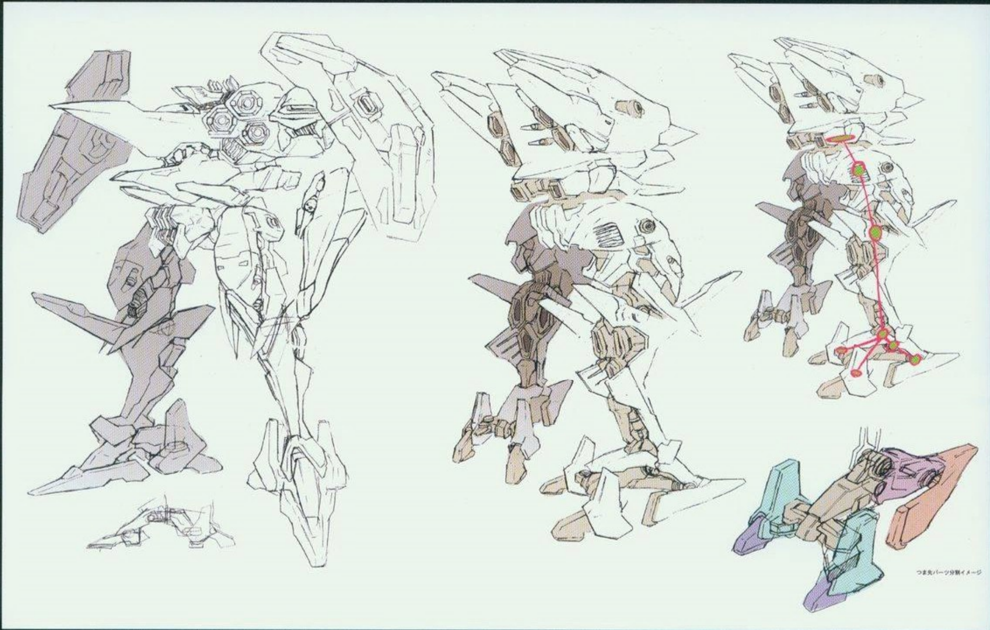


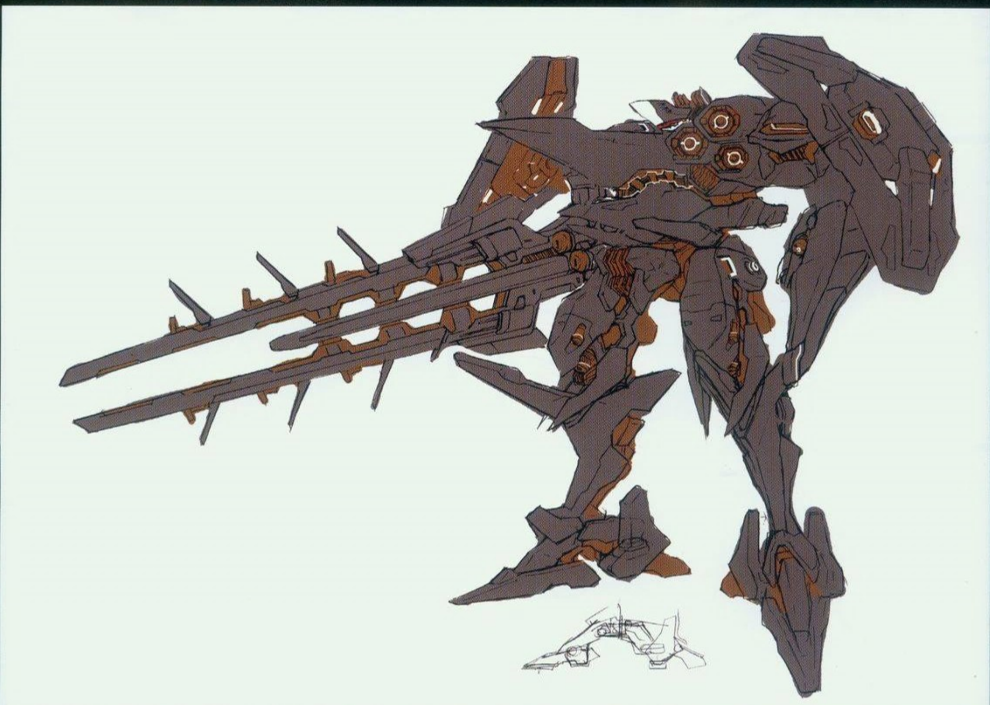


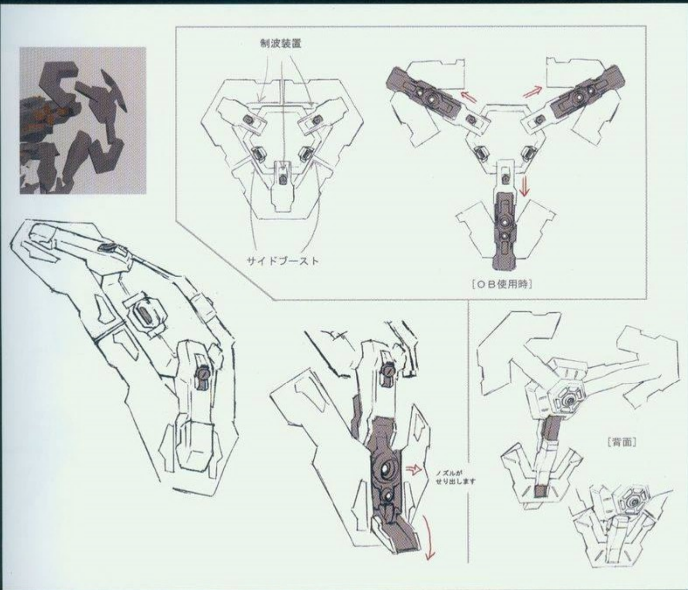



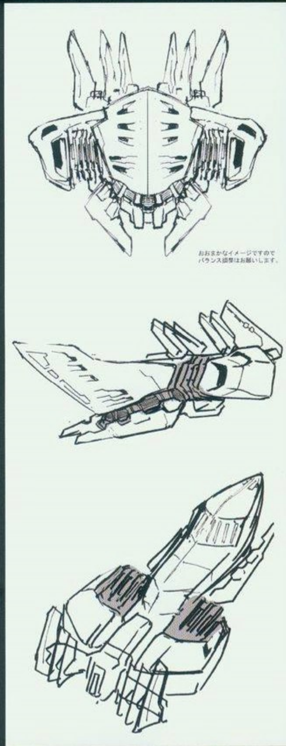




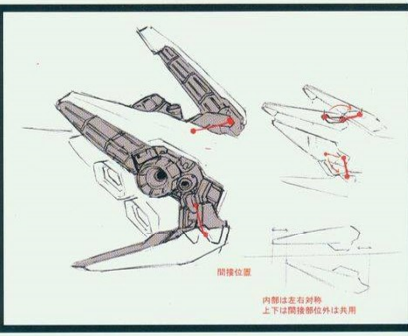

つま先パーツ分割イメージ

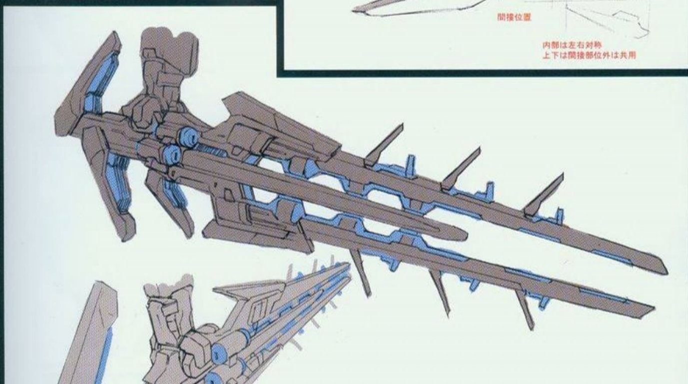



制波装置
サイドブースト
［ＯＢ使用時］
ノズルが
せり出します
［背面］


おおまかなイメージですので
バランス調整はお願いします。

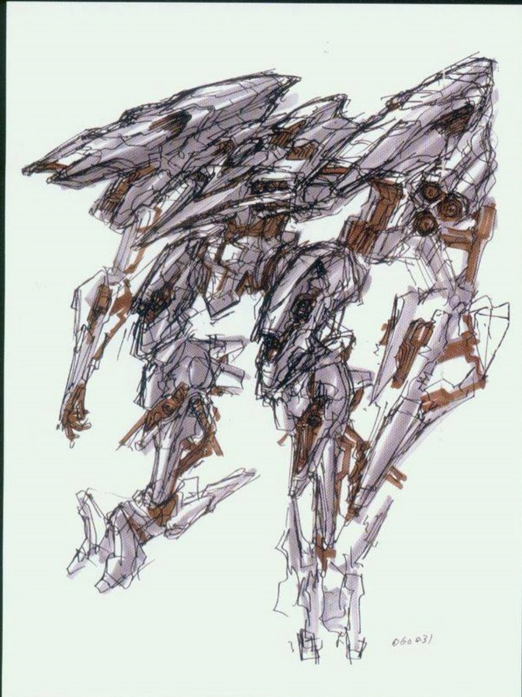


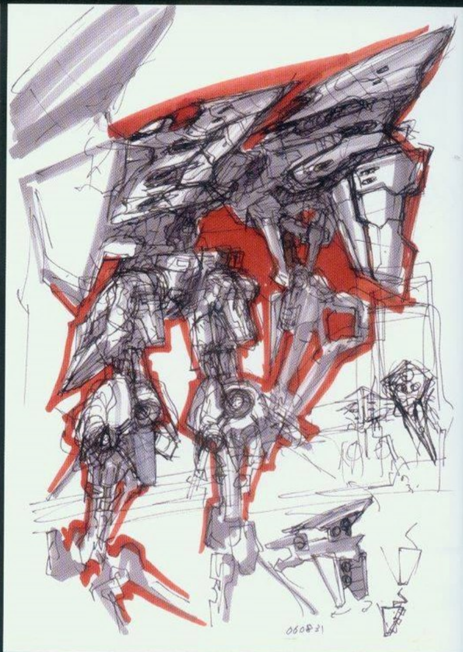

関接位置
内部は左右対称
上下は関接部位外は共用

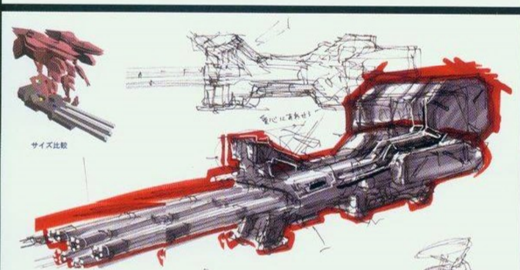

着色部分はコジマ粒子制波部分
無人新鋭ＡＣ　右・武器腕

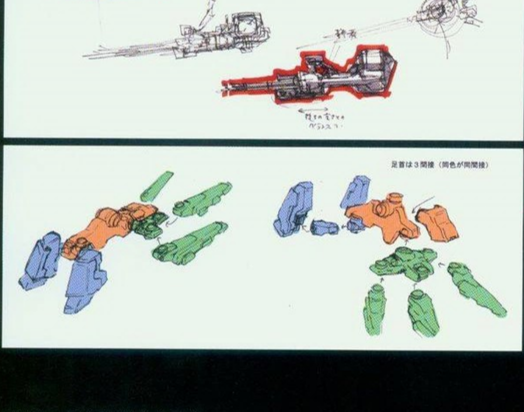


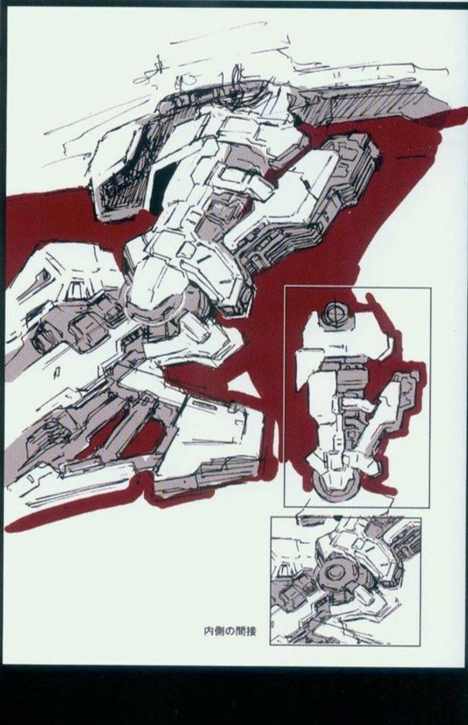
002-B

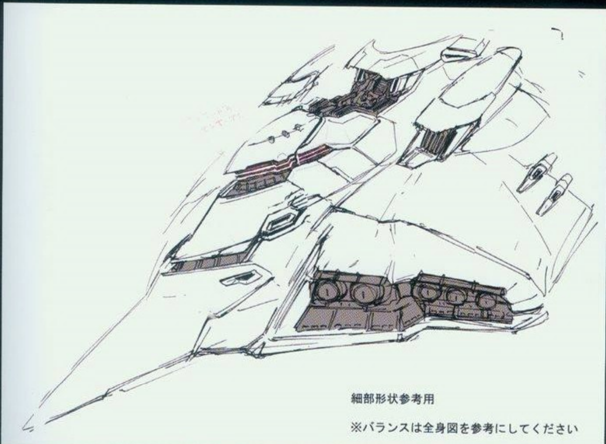

060831

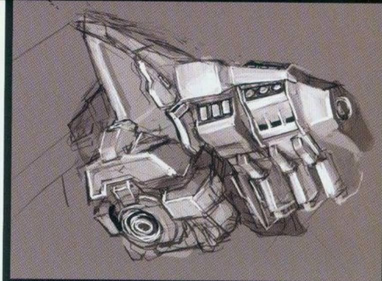

060831

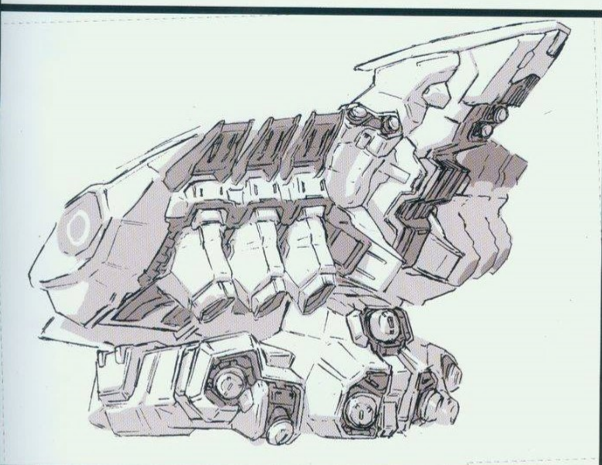

サイズ比較

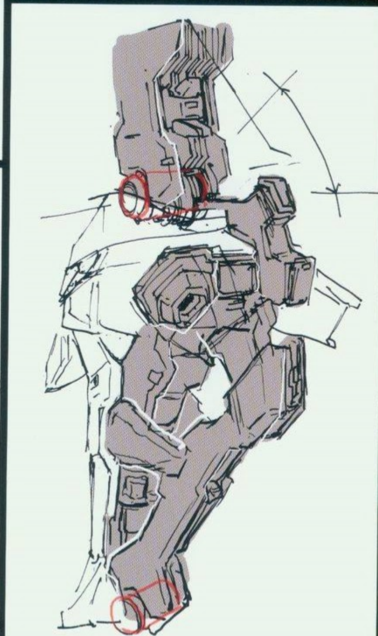

足首は３間接（同色が同間接）

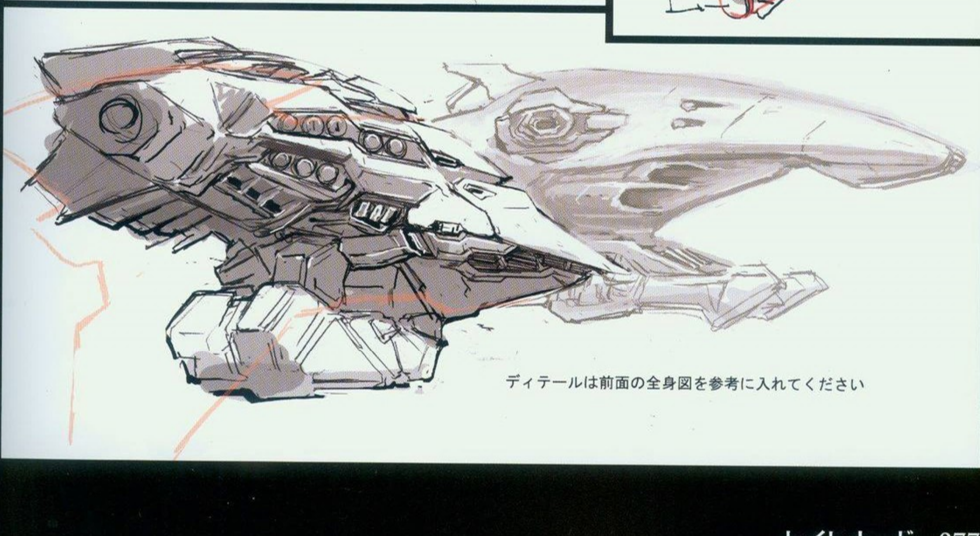

内側の間接

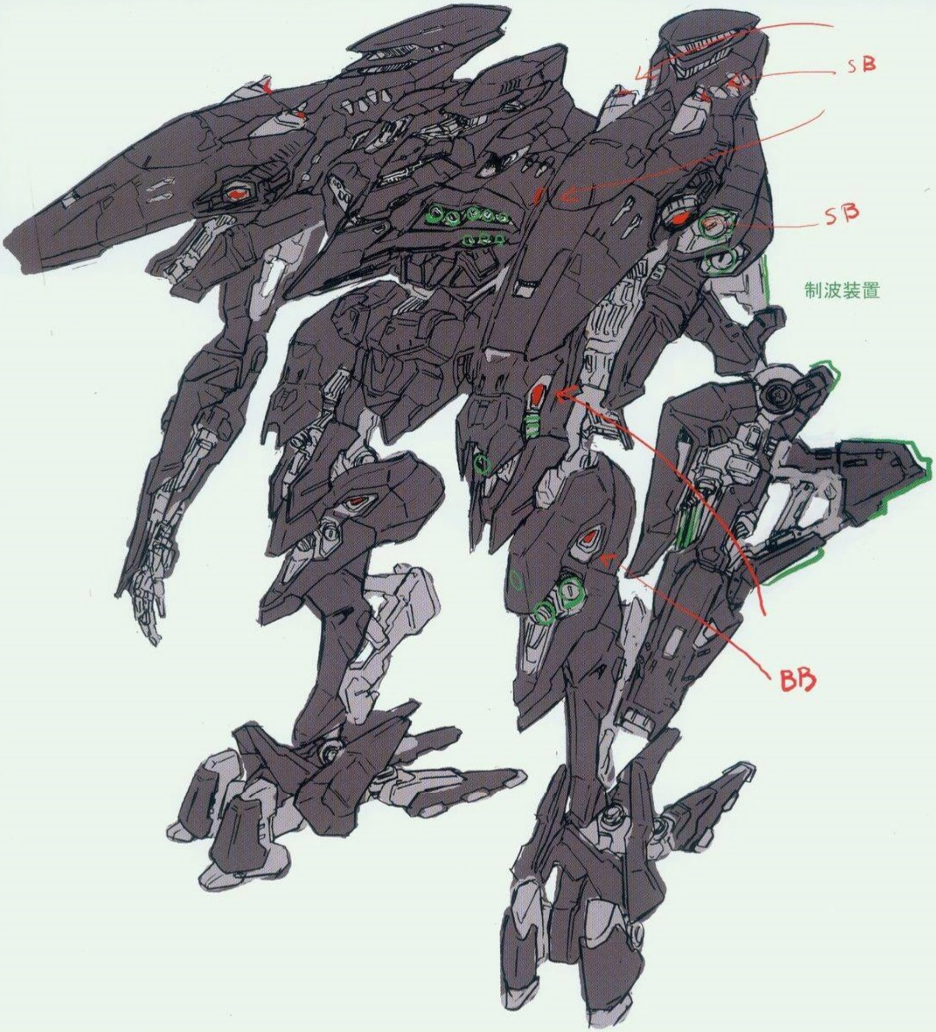

細部形状参考用
※バランスは全身図を参考にしてください

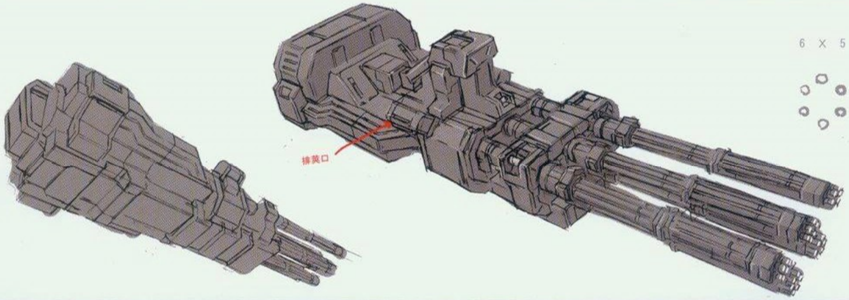


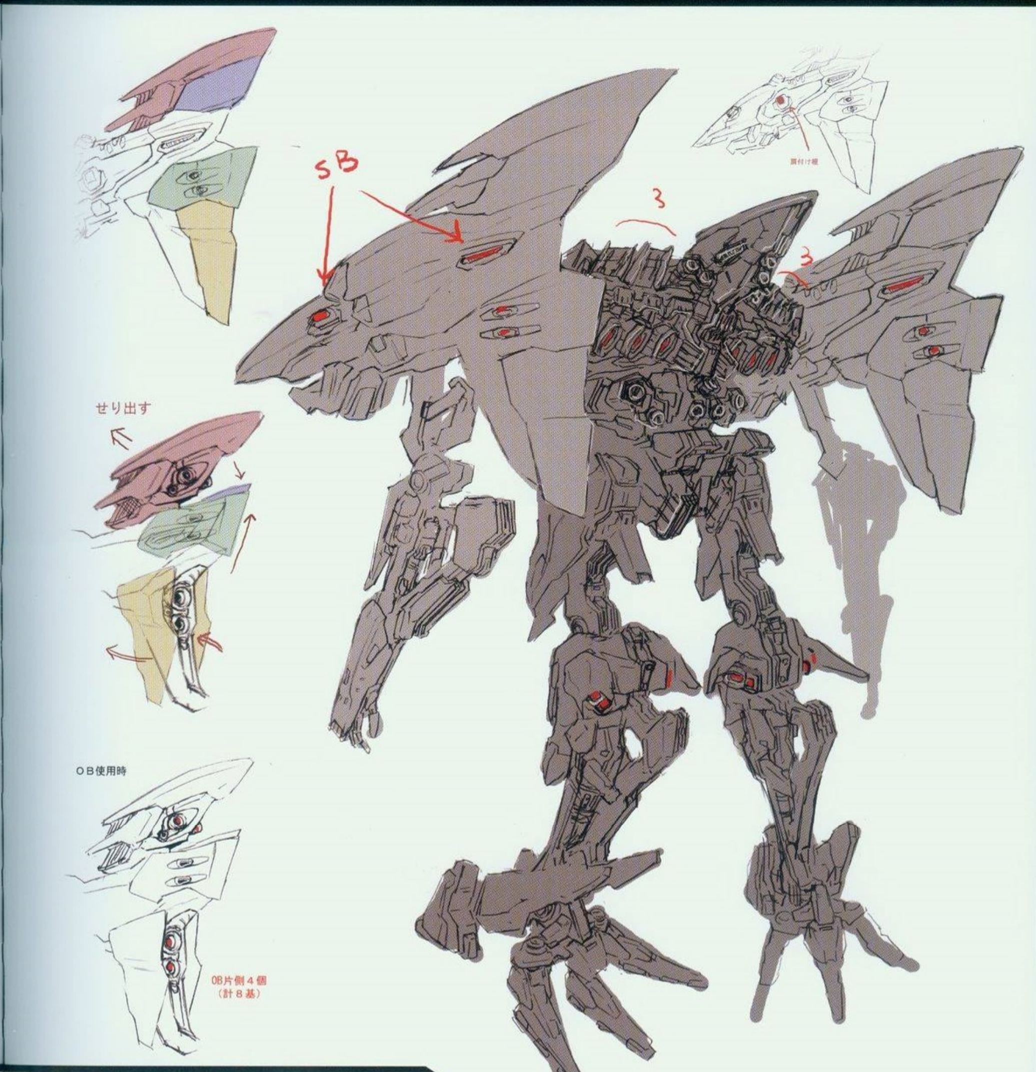





ディテールは前面の全身図を参考に入れてください


SB
SB
制波装置
BB


排莢口
6 X 5


SB
3
3
肩付け根
せり出す
OB使用時
OB片側４個
（計８基）


サイズイメージ（実機上で調整お願いします）
移動砲台の長距離レーザー
・レイレナード特有の曲面構成
・破壊されると赤色灯が消える
・暗めの配色



## 00-ARETHA

# RAYLEONARD GROUP

AkvaVit

## アクアビット

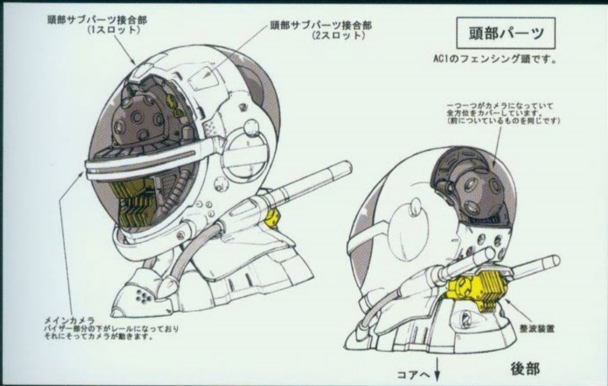
北欧の伝統あるエレクトロニクス系軍事企業。
コジマ技術のリーディング・カンパニーである他、電算機、各種センサーなどでも強みを発揮する。
圧倒的な性能を発揮する最先端ハイテク兵器は、同時に兵器にあるまじき脆さをも併せ持っている。
閉鎖的性質で知られるが、例外的にレイレナードと密接な提携関係にある。

・ パーツイメージ： 脆さを感じさせる「ガラス細工のような」最新鋭兵器。モダンなエレクトロニクス

・ 他企業との関連
　提携企業： レイレナード

佐竹： 中村がデザインしたアクアビットのロゴです。 AとVが象徴的な造形を作り出しているイメージです。 アクアビットの語源は「生命の水」で、社のロゴやイメージカラーもそのように構成されています。

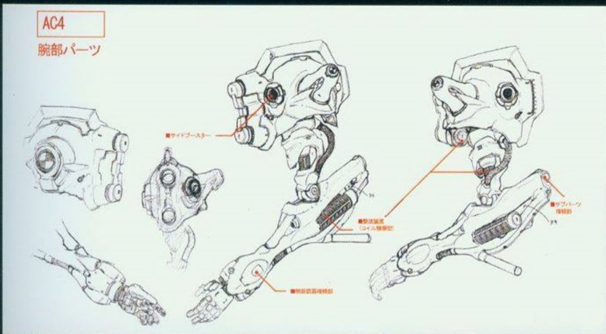
# BASE






## HEAD

LINSTANT/H
独特の設計思想に基づき
PAのみを強化した特殊パーツ

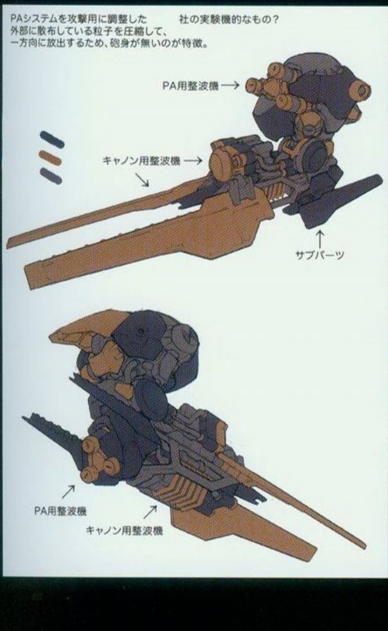


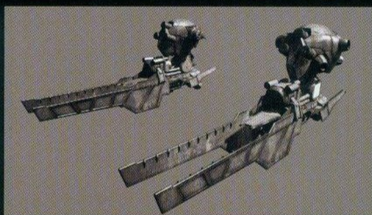





## ARMS

LINSTANT/A
PAに偏った最軽量パーツ
基本性能が多く犠牲となっている



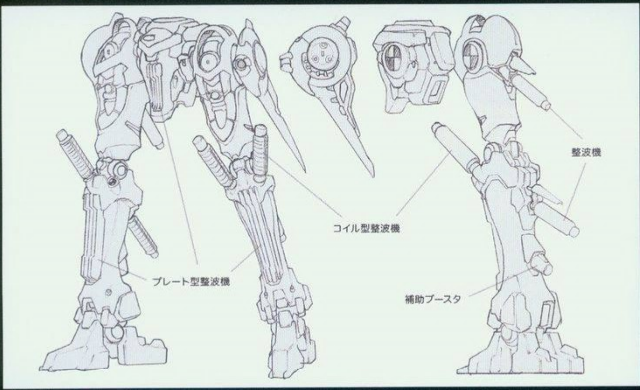
MADNESS/XA
コジマライフルを採用した武器
一体型の腕部パーツ

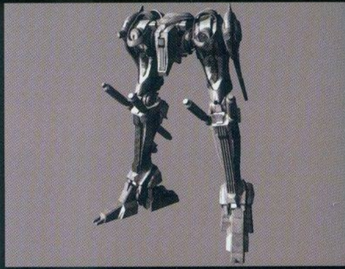
### アクアビットのヘッドついて

瀧本：アーマード・コアの1作目にあったヘッドパーツの復刻版というコンセプトで作成しました。以前のモチーフがフェンシングのマスクをイメージしているのに対してこの頭部は剣道の面をイメージしています。実は和風のイメージだったのです。

風防を多様しており、内部が見えることによってグロテスクさを出すようにしました。メインカメラは目立たないがスリット状になっているバイザー部をレールとしてカメラが動きます。各部のセンサーは、プラネタリウムの投影機のような形状になっており、各部が独自に周囲警戒します。

整波装置は風防の内部と後部に被弾し辛いように設置されています。表面はつるりとしてまとまっているので、スタビライザーのつけがいがある頭なのではないでしょうか？



## LEGS

**LINSTANT/L**
PAに特化した軽量の二脚タイプ
潔いほどに装甲が薄い

## FCS






**INBLUE**
近距離の高速戦を想定
ロック速度を最重視したパーツ





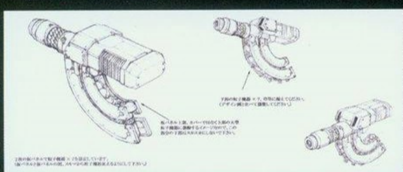

**LAURA**
ミサイル適性を排除
射撃適性のみを強化した特化型






**BLUEXS**
レーザーブレードの使用を想定
それに特化した専用の特殊パーツ

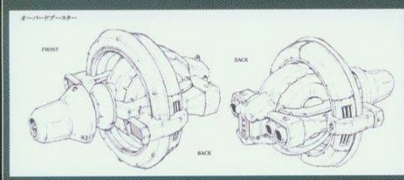
## GENERATOR





**LINSTANT/G**
PAに特化した最軽量パーツ
機体の機動性を損なわない

## OVERED BOOSTER

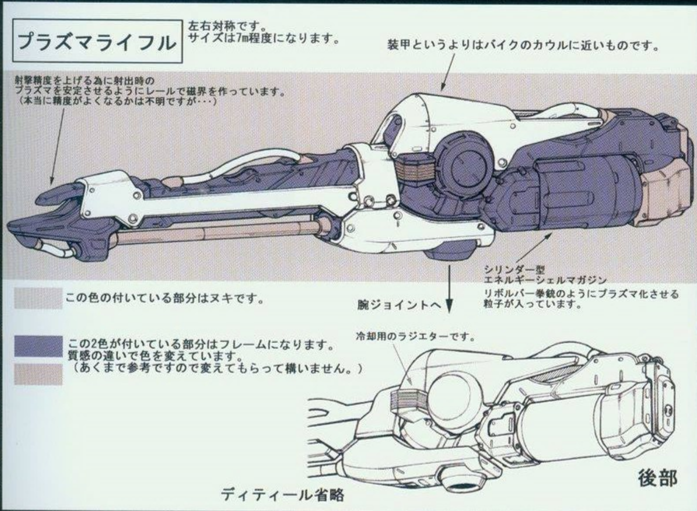


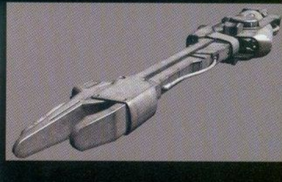



**LINSTANT/O**
大胆な新設計で軽量化に成功
高出力を実現する最新鋭パーツ

# WEAPON

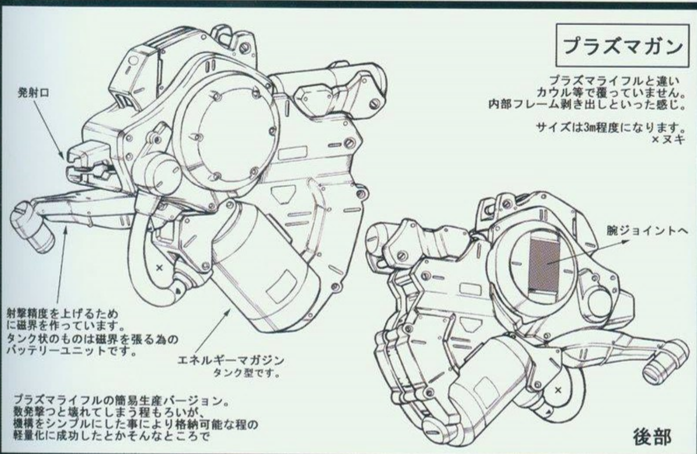
## ARM UNIT



SAMSARA
機体へのダメージ効率に優れた
標準型プラズマライフル

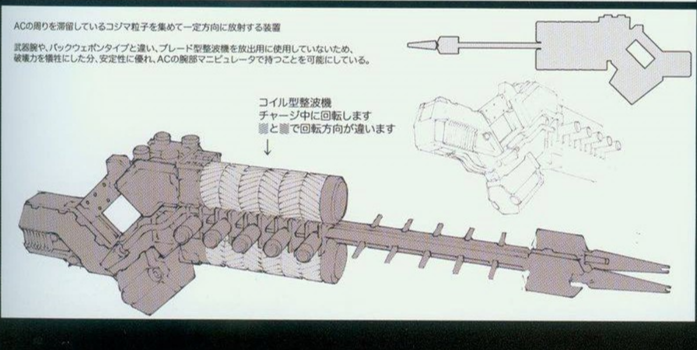
瀧本： プラズマライフルのデザインコンセプトとして、銃本体のフレームにバイクのカウルを被せているというイメージにし、他のレーザー兵器に比べるとメカメカしい外観になるようデザインしています。 指向性エネルギー銃なので、磁界を作るためのレールがあります。

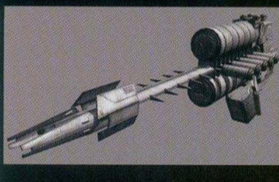




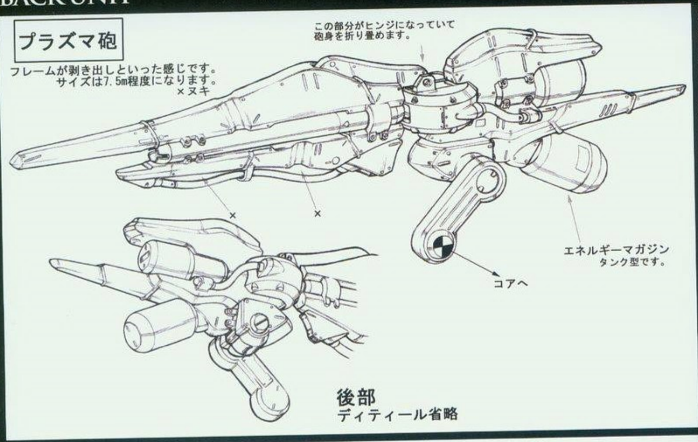

SOLO
予備兵装として設計された特殊型
格納可能

三木： アーマード・コア4で唯一現代兵器の枠を越えた超兵器コジマガンです。 カートリッジと言う概念がないので、砲身がなく、コジマ粒子を凝縮させる為のコイルやプレートが変わりに付いているデザインです。 当初は、圧縮して開放する噴射系の武器をイメージしたりしていました。



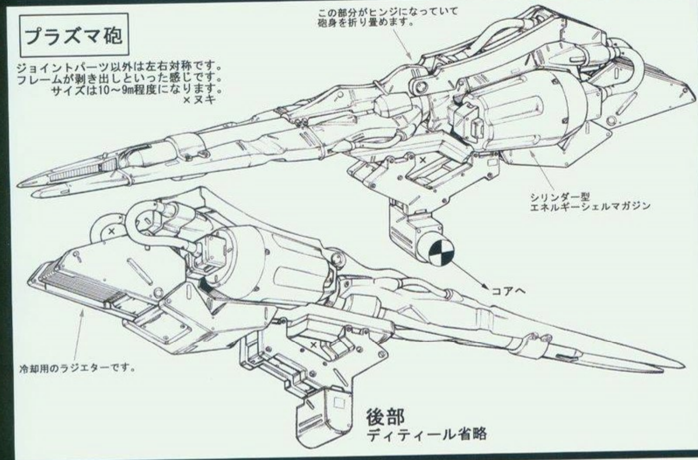
AXIS
コジマ技術を応用した最新兵器
PAに対し、特に効果が高い

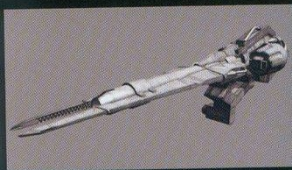





**SULTAN**

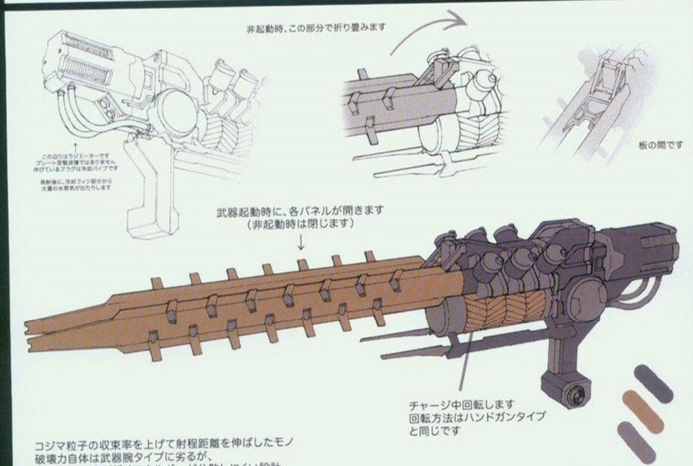
大型化により威力を高めた
標準型プラズマキャノン

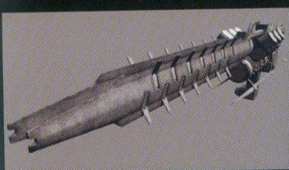


**TRESOR**

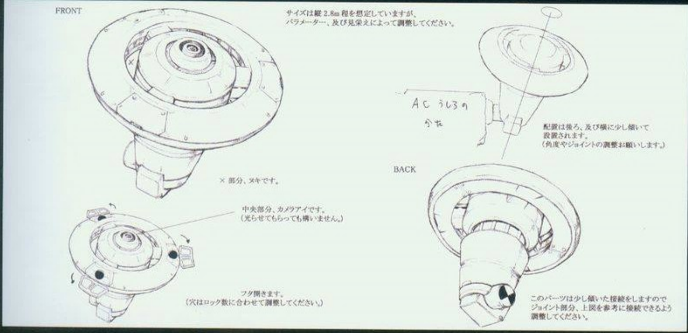
極限の軽量化を施した特殊型
弾数は少ないが、威力は高い



**INSOLENCE**

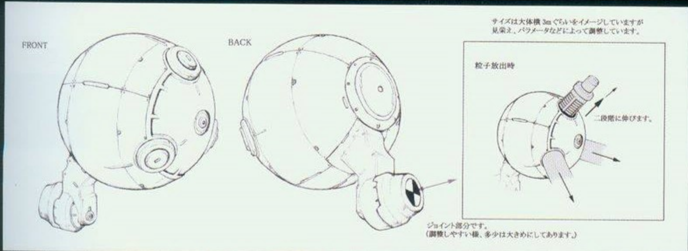
コジマ粒子のチャージ限界を増加
圧倒的な威力を実現できる



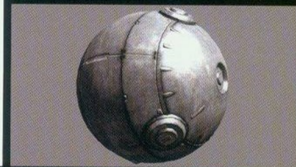


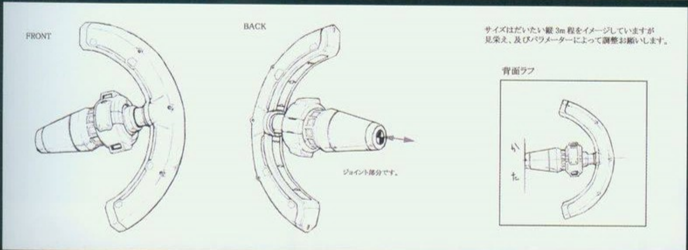

**JADORE**
独立型の整波装置
PAの防御効果を高める

## SHOULDER UNIT




**ADDICT**
コジマ粒子を大量に放出し
PAを一気に回復させる特殊兵装

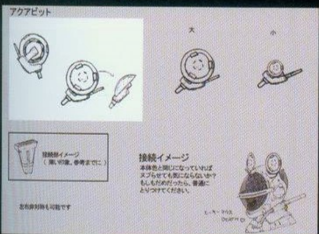


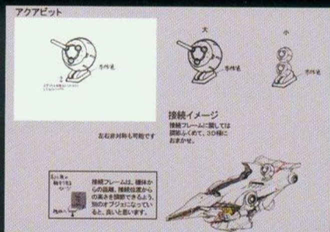


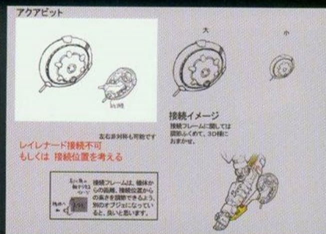


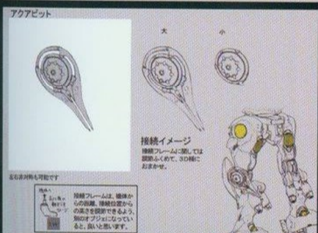

**EUPHORIA**
最先端のコジマ技術の結晶
PAを強化する追加整波装置

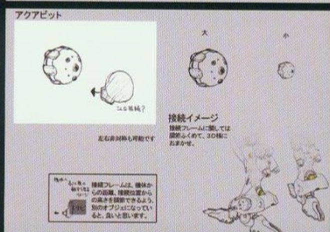
## STABILIZER

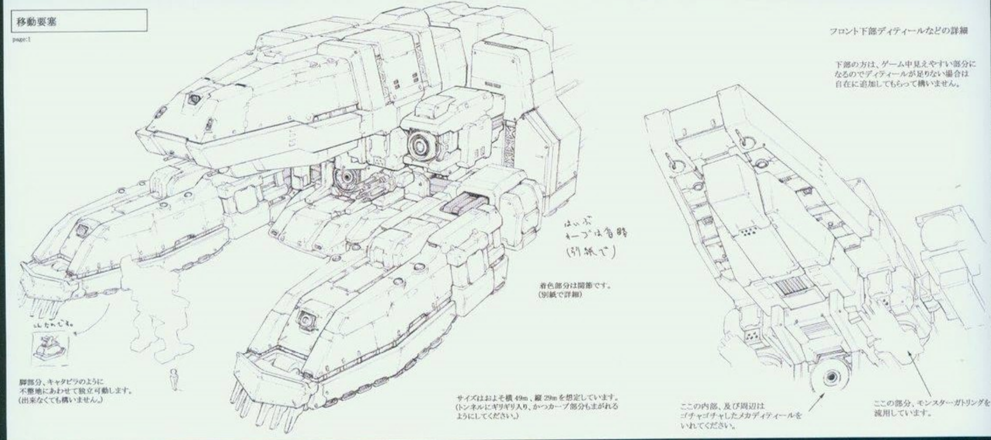


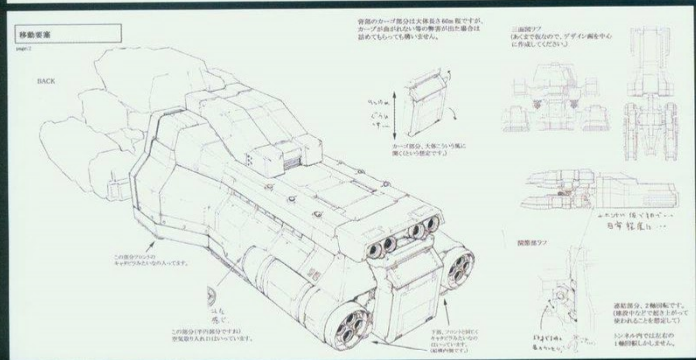



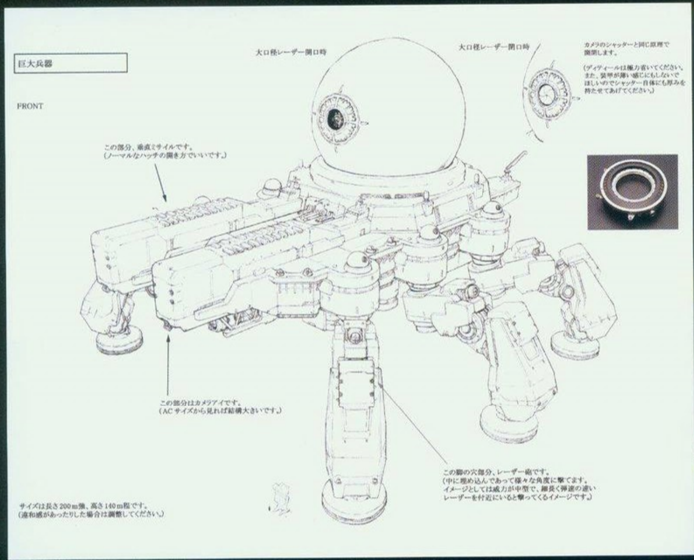



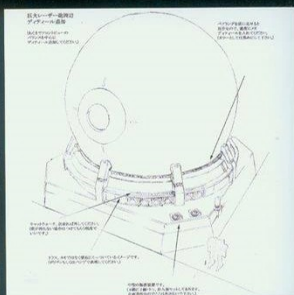




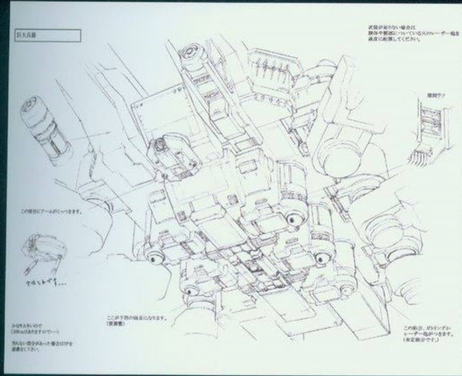

URSRAGNA

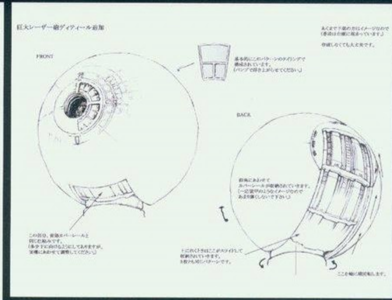


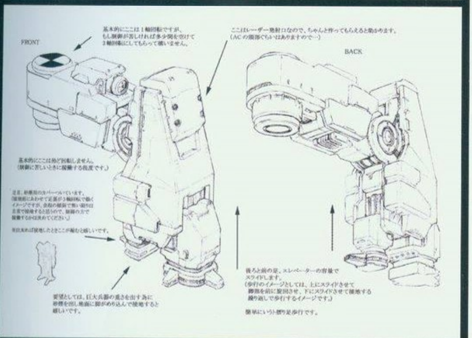


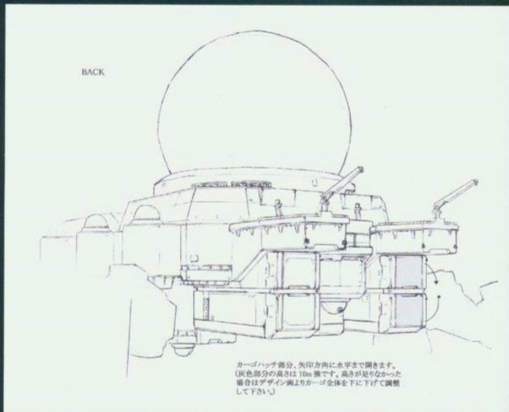
SOLDIOS

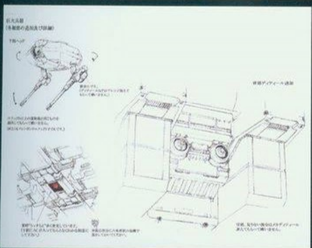

巨大兵器

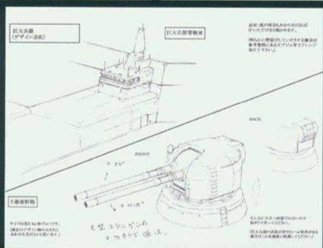

巨大レーザー砲ディティール追加
FRONT
BACK

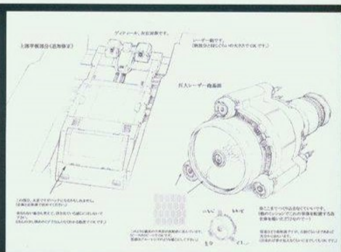

三面図ラフ


FRONT
基本的にここは1軸回転ですが、
もし制御が苦しければ多少間を空けて
2軸回転にしてもらって構いません。
ここはレーザー発射口なので、ちゃんと作ってもらえると助かります。
（ACの頭部ぐらいはありますので…）
BACK
基本的にここは殆ど回転しません。
（制御に苦しいときに旋回する程度です。）
後ろと前の足、エレベーターの容量で
スライドします。
（歩行のイメージとしては、上にスライドさせて
脚部を前に旋回させ、下にスライドさせて接地する
繰り返しで歩行するイメージです。）
簡単にいうと摺り足歩行です。
要望としては、巨大兵器の重さを出す為に
砂煙を出し地面に脚がめり込んで接地すると
嬉しいです。


BACK
カーゴハッチ部分、矢印方向に水平まで開きます。
（灰色部分の高さは10m強です。高さが足りなかった
場合はデザイン画よりカーゴ全体を下に下げて調整
して下さい。）


巨大兵器

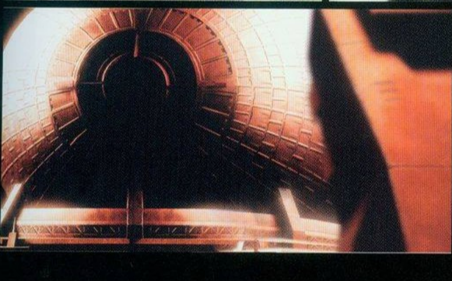

巨大兵器
（デザイン追記）
FRONT
BACK







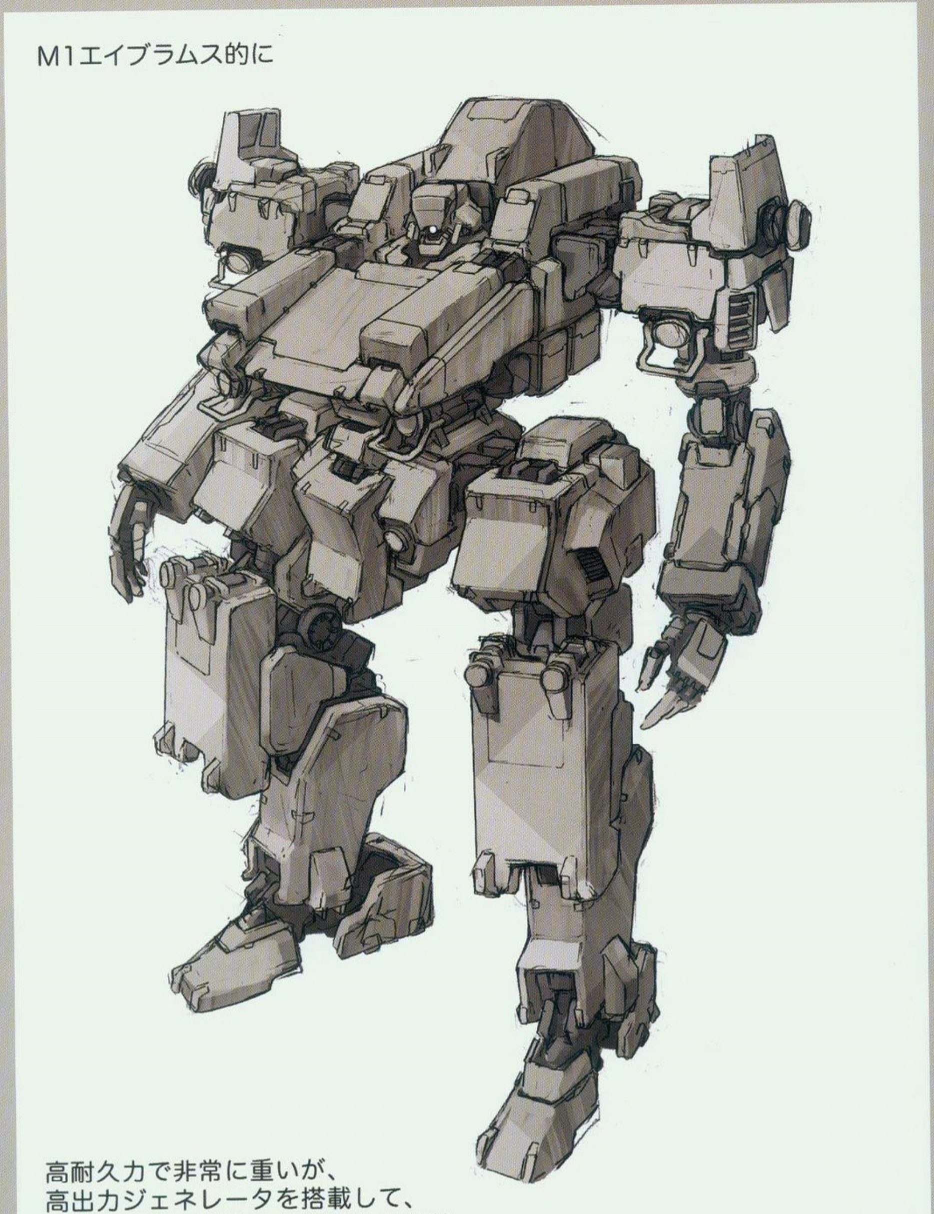






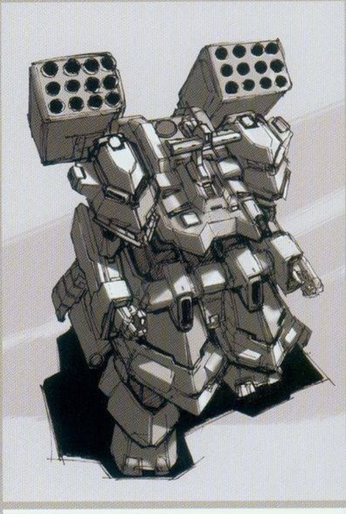


# GLOBAL ARMAMENTS CONCEPT IMAGE



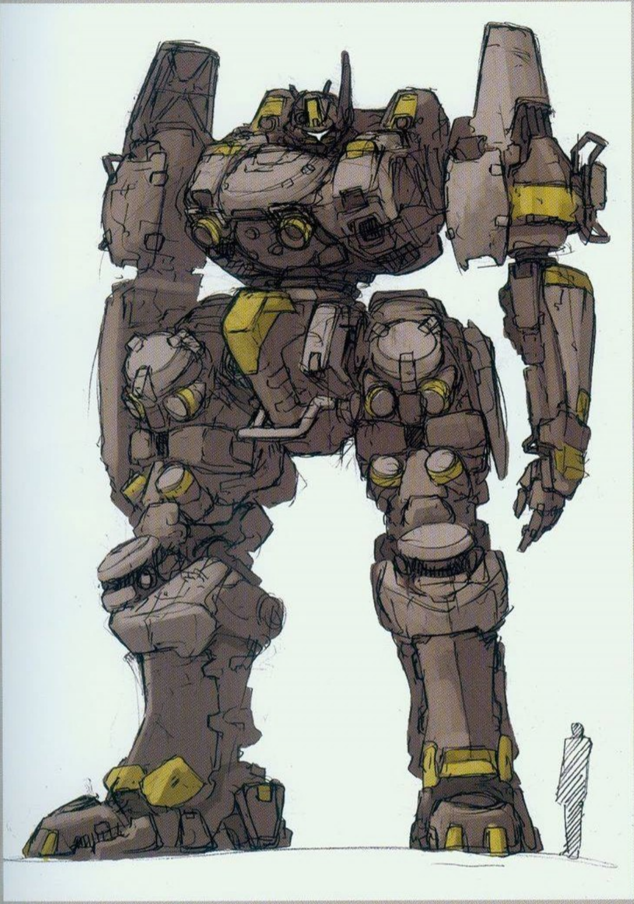

佐竹：三木が作成したGAのコンセプトイメージです。いくつも作成したイメージの中から選ばれたGAのスタイルは、「時代おくれの巨人」というGAらしく全身が装甲の塊という、他企業と比べて非常に特徴的なイメージでした。

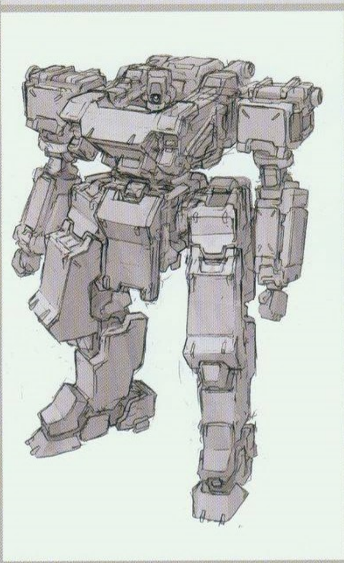
佐竹：三木が中心になり書き進めたラフイメージです。下図のものは6企業の最終候補まで残ったもので、整波装置が複雑に組みこまれた大腿部のデザインが特徴的です。カラーリングも格好良く私が大好きな機体のひとつです。今見るとBFF的な要素とGA的な要素が散見されます。企業間アセンブルのマッチングが良さそうで、かつ特徴が感じられる良いイメージでしたがコンセプトイメージを6企業に絞っていく際、中間的であるとして、選外となりました。



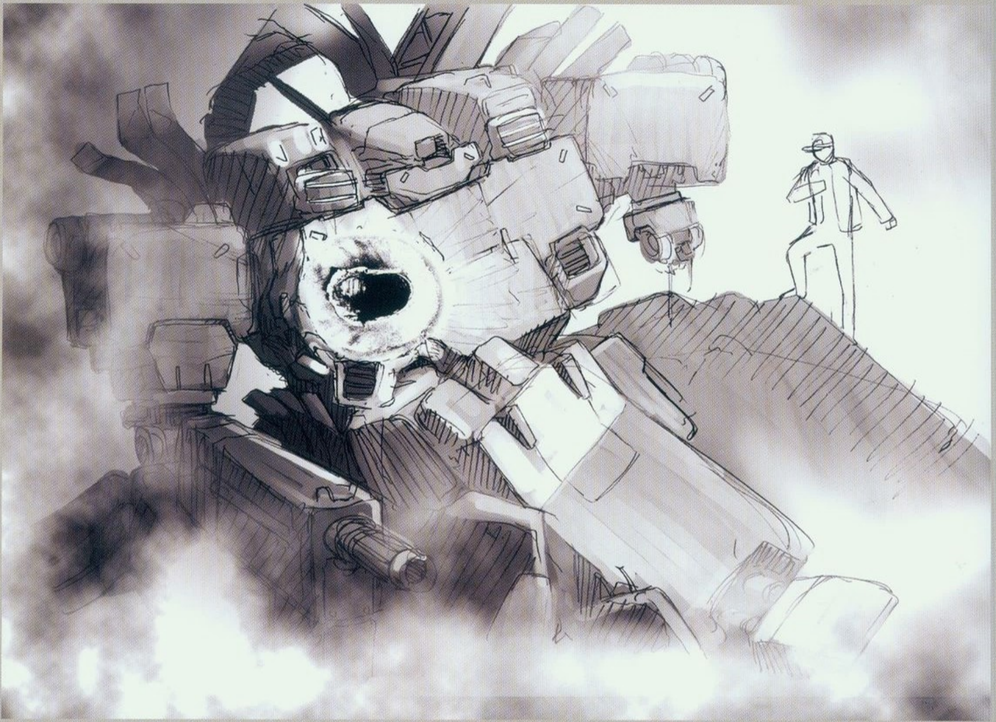
アーマード・コア 4の機体として描き始めたごく初期のイメージです。
元々、後の GA のようなソリッドなシルエットが好きなこともあり、削りだしたフレームを組み合わせたような装甲を骨組みにしようと考えて描き始めていました。
実は外骨格の方が近いのかも知れません。

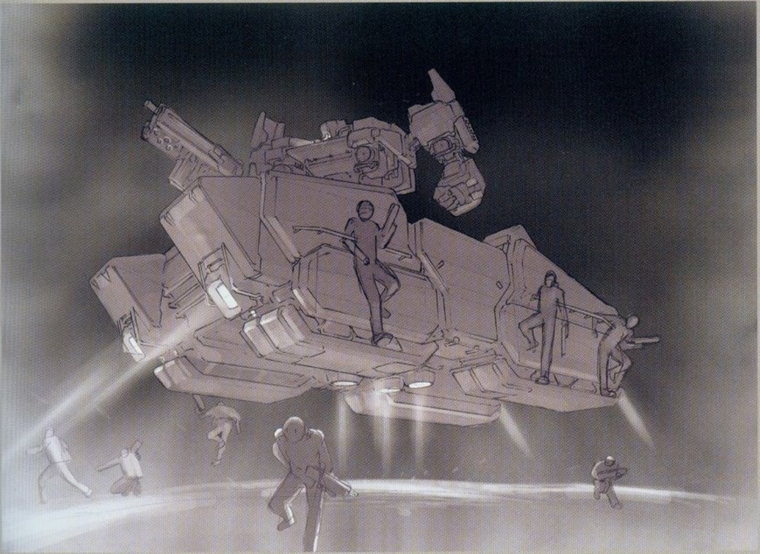
と言いつつも、従来の AC のシルエットも受け継ぐべき重要な要素でもあるので、その姿を新しく出来ないものかと、イメージを色々混ぜ込んでいた時期でもあります。



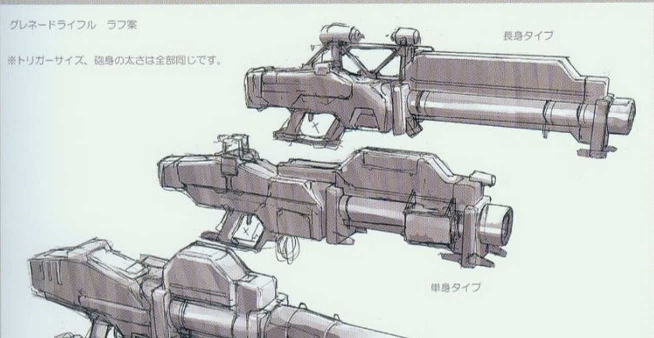


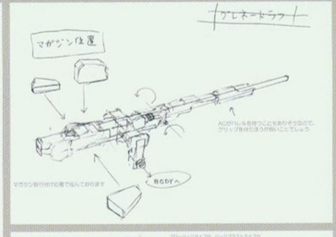
それまでのACでは、被弾すると薄い装甲が飛び散ったり、被弾部分ごともがれたりしていましたが、重装甲に戦車砲が被弾したならならこう言う風になるはずです！と言うことを伝える為だけに描いた落書きです。
とは言え、後にゲーム内で地面や壁に穴が空いたりする演出の基に繋がっているかもしれません。





アーマード・コア 4では当初から、タンクはホバーの設定だったので、それが利点となる戦闘方法なんかを考えていた時のイメージです。
色々整合性が取れないのでボツとなっています。







左は大雑把に始まった武器デザインの初期のものです。
同じ武器でもシルエットを変えられるようにバリエーションを出したりしていました。

右のグレネードのラフは展開ギミックとマガジンの位置取りを考えていたものです。
特に、撃った後のリロード時に薬莢がどの方向へ飛ぶかどうかだけでも、アクションゲームの面白さに繋がるため、マガジンの位置は重要です。
後は、砲身を折り畳む際のヒンジ部分に力学的なリアリティを持たせたくてシリンダーやらフレームやらを足そうとしていました。

# GA GROUP

## GAアメリカ

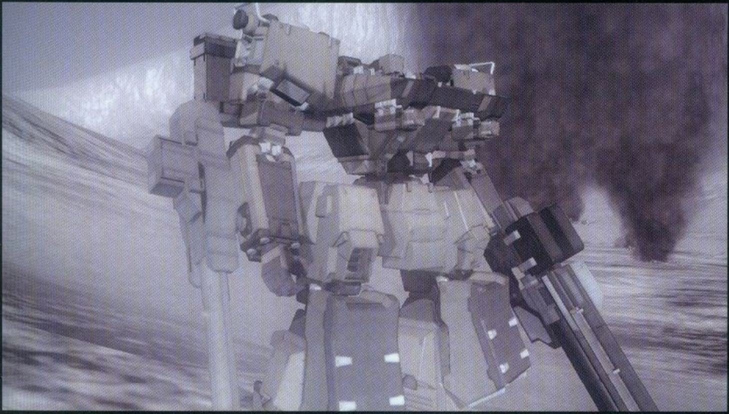
パワードスーツ開発で指導的役割を占める、環太平洋経済圏最大の総合軍事企業。
スタンダード・ミリタリー・カンパニーを標榜し、実戦的で安定した兵器に定評がある。
欧州レオーネメカニカと協力関係にあり、ローゼンタール＝BFF陣営を牽制している。

・ パーツイメージ： 単純な強靭さ。ミリタリーテイスト。M1A2のイメージ

・ 他企業との関係
グループ企業： GAヨーロッパ、MSACインターナショナル、クーガー
提携企業： 有澤重工(実質的にグループ企業)
協力企業： レオーネメカニカ

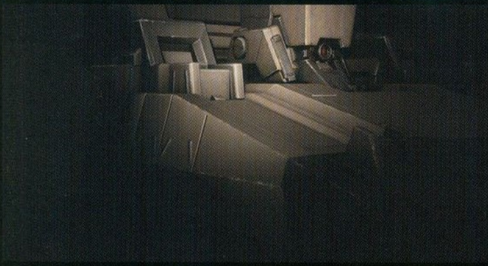
初期提出イメージ

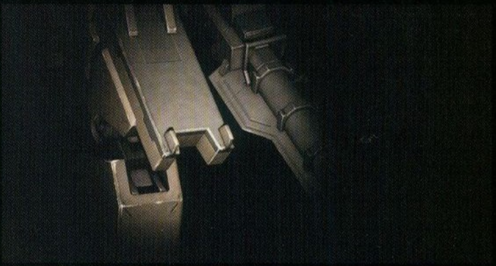
佐竹： このGAのロゴイメージは少々手こずったイメージのひとつです。 ディレクターと「いかにもアメリカ企業」というロゴにしたいよね、というすり合わせはできていたはずなのですが、そのイメージからすでに大きくズレていたのでした。左図は最初にだしたロゴサンプルの一部で「なんだこの重厚感のないロゴは。 メジャーリーグとかNBAなどの明るいイメージでは全然駄目だ。」と即没をいただいたものです。上のロゴと比べると、私とディレクターが考えた「アメリカ的企業」感の差が、良くわかると思います。 このイメージのズレは実際のアメリカ企業のロゴを確認することで矯正していきました。こういうすり合わせの際、イメージサンプルがあるのなら、利用したほうが時間対効果が良いです。上図、左のオブジェイメージはGとAを抽象化した黄金の連結器です。 力強い肉体に強い精神がやどる、という様なGAの思想が伝わってきそうなイメージです。この説明をしなかったのに、演出スタッフが作ったロゴ演出がまさに連結のイメージになっているのをみて驚いた覚えがあります。



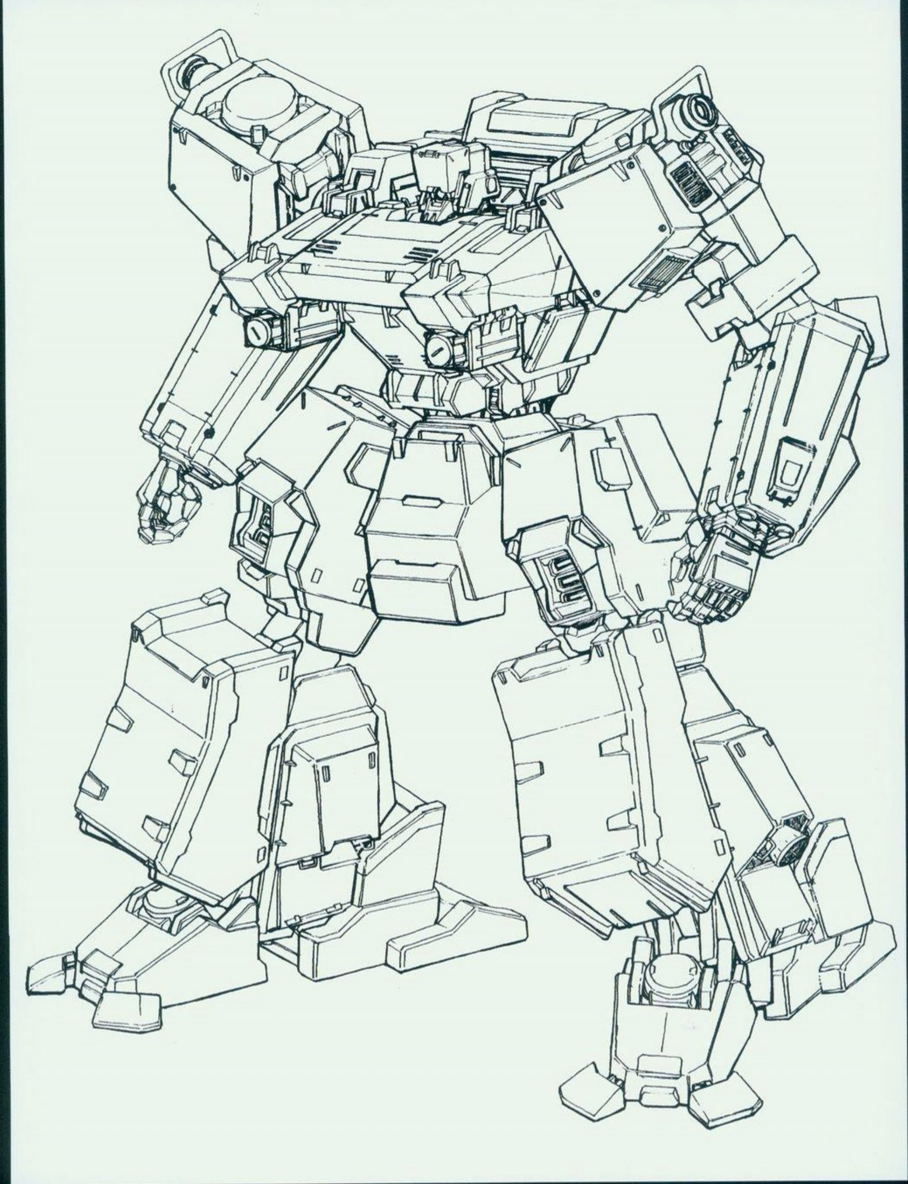


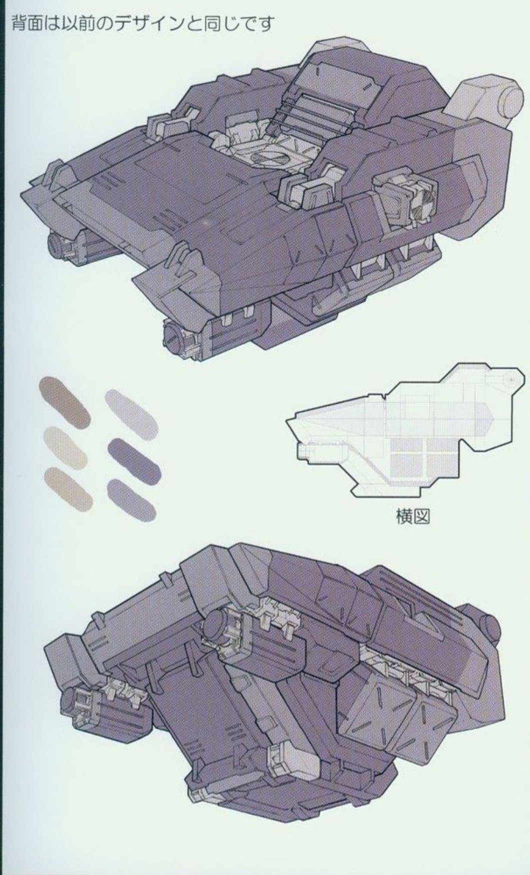


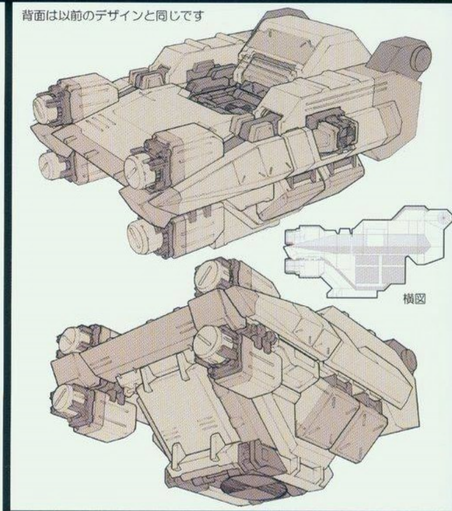




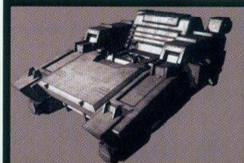




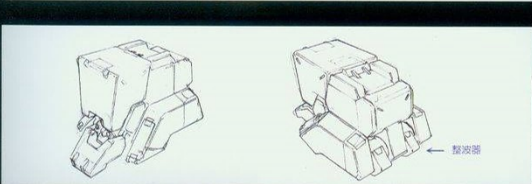


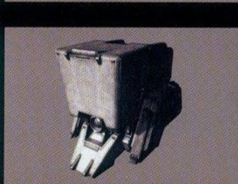




## CORE

GAN01-SS-C
堅牢な重装甲パーツ
実弾防御の高さに定評がある



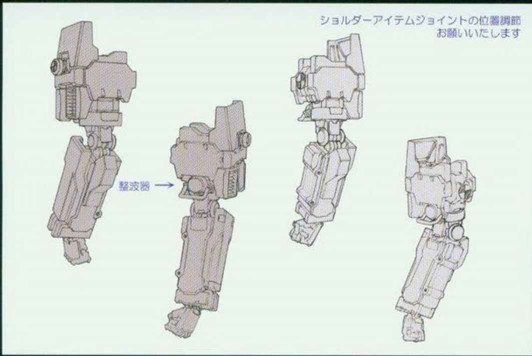



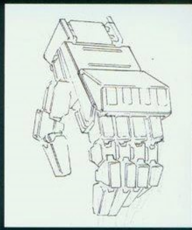
## HEAD

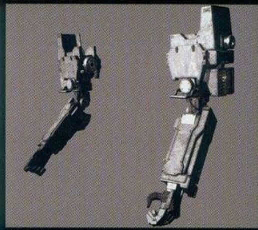
GAN01-SS-H
防御力の高い重量パーツ
特に実弾防御に優れる

三木： GAは大量生産の傾向が強く、生産コストの低い単純な加工で製造できるイメージを目指しました。フレームも太く、装甲版も分厚く描いています。

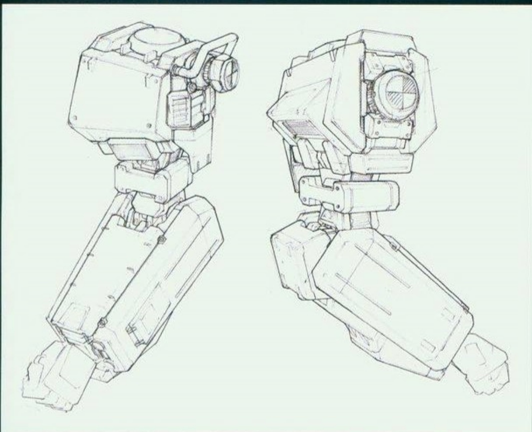
扱う武装も破壊力が高く、それに伴って重量の重い物が多くなっていて、それら全てを扱えるように、パワフルな機体の性格を持たせました。

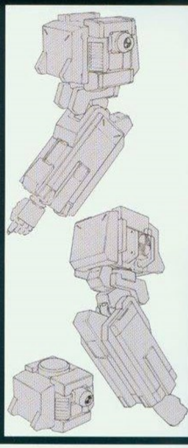


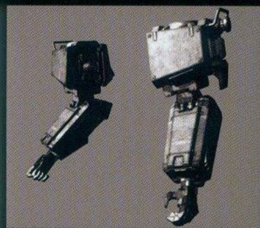





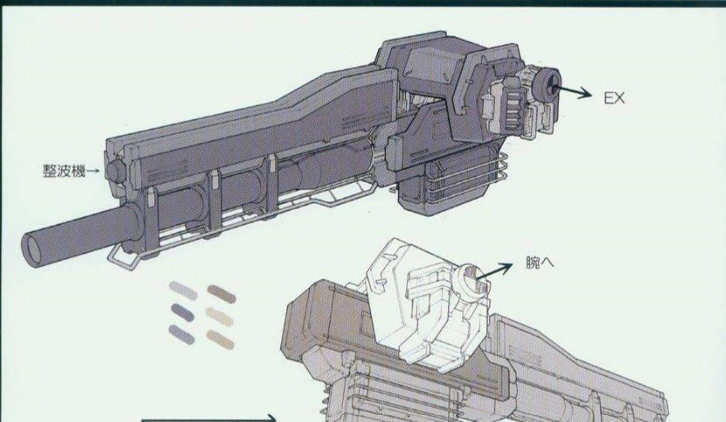
**GAN01-SS-AL**
SS–Aの再調整バージョン
実弾防御に優れる中量パーツ







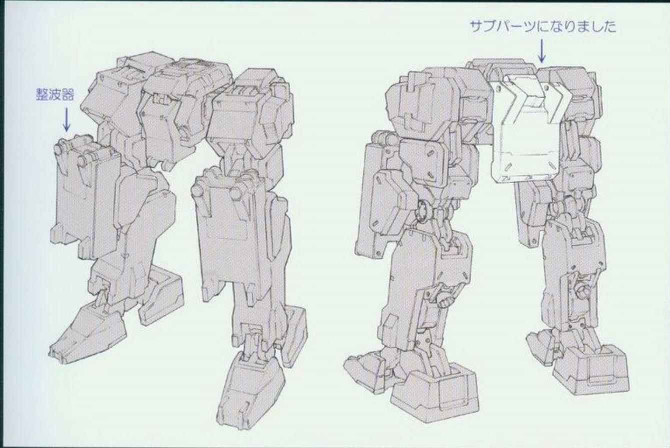
**GAN01-SS-A**
ハイエンドな高負荷重パーツ
おしなべて基本性能が高い

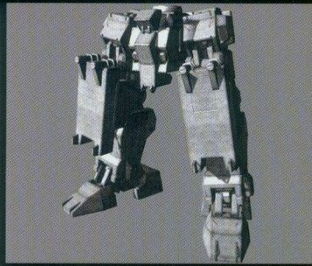




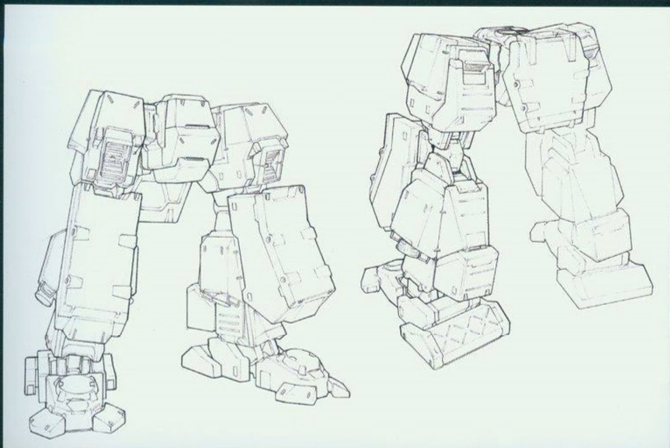

**GAN01-SS-AW**
両腕にバズーカを配した
武器一体型の腕部パーツ

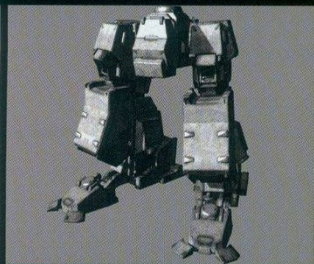
## LEGS



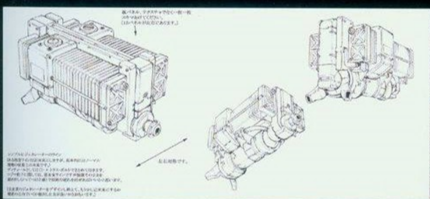
**GAN01-SS-LL**
SS–Lの再調整バージョン
安定感はそのまま維持されている

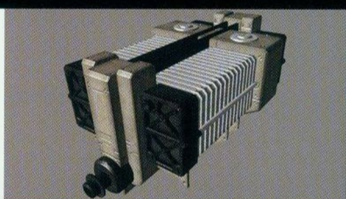




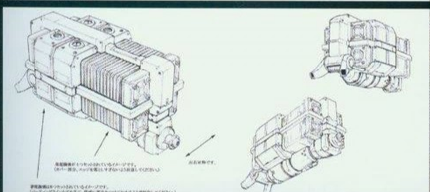
**GAN01-SS-L**
安定性の高い重装甲の二脚タイプ
特に実弾防御に優れる

## GENERATOR





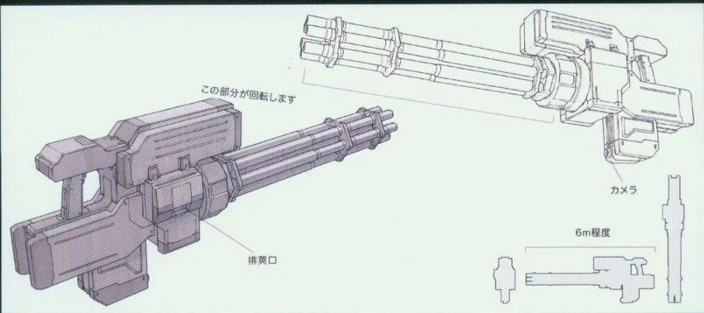
**GAN01-SS-GL**
EN出力に優れ
高負荷パーツの運用に適している

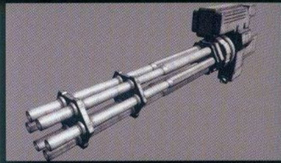




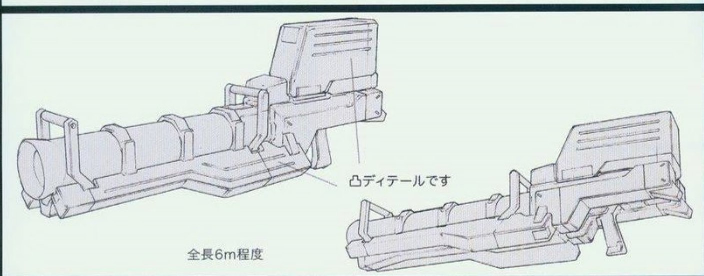
**GAN01-SS-G**
桁外れのEN出力を誇る
ジェネレータ中の最重量パーツ

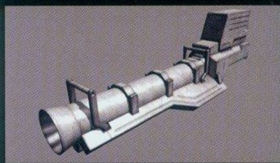
## WEAPON　ARM UNIT



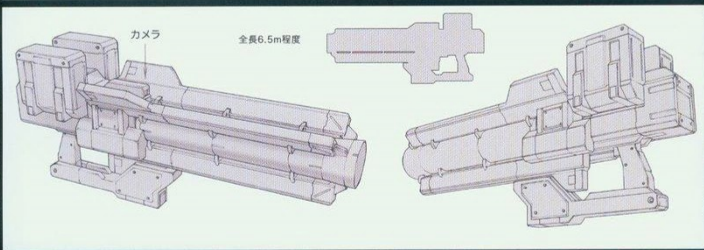



GAN01-SS-WG
コンセプトは威力と速射の両立
重装型ガトリングガン



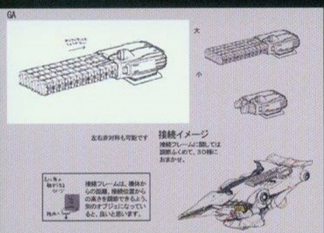
GAN01-SS-WB
スタンダードなバズーカ
一撃の威力が高い

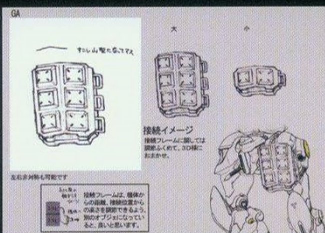


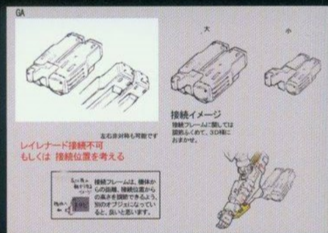


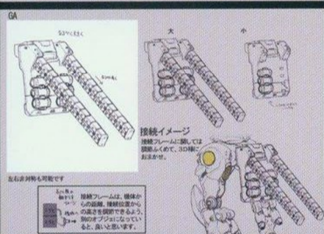

GAN01-SS-WBP
総火力を高めることに成功した
強化型バズーカ

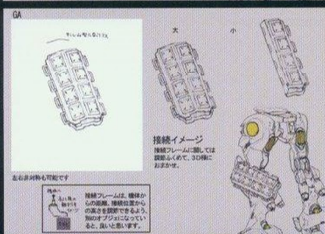
## STABILIZER

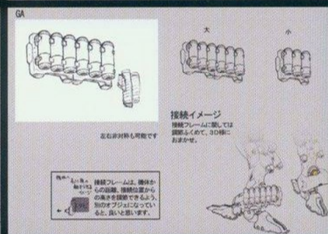


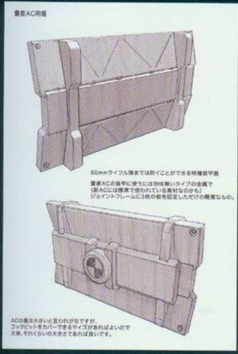



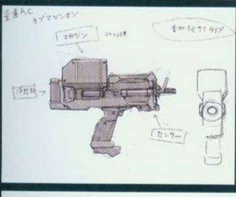



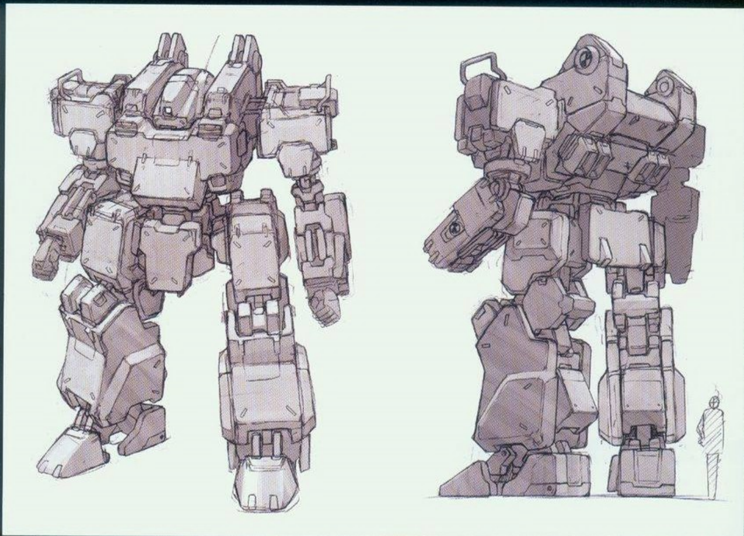



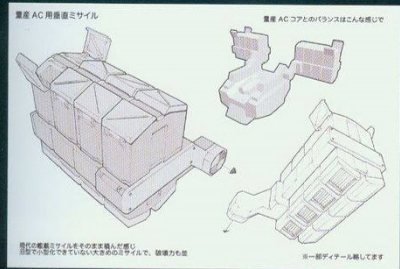



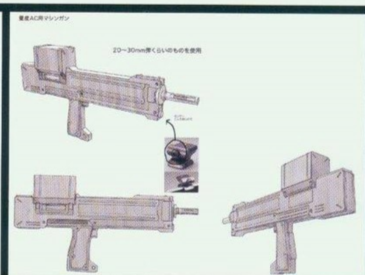



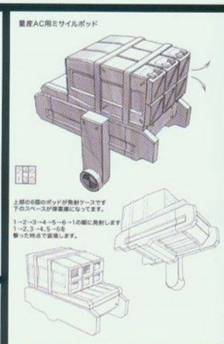


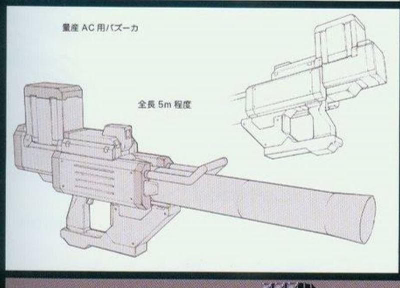



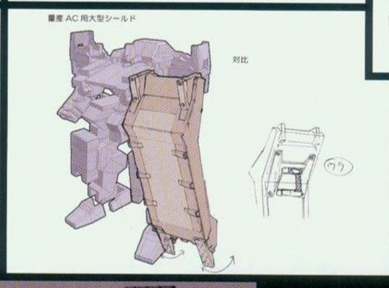



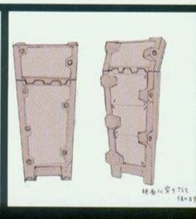


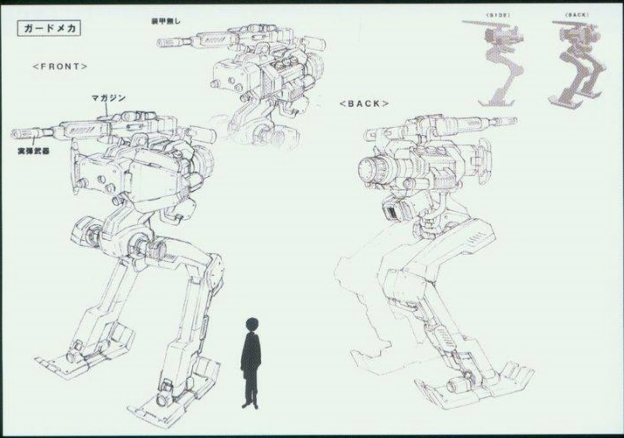



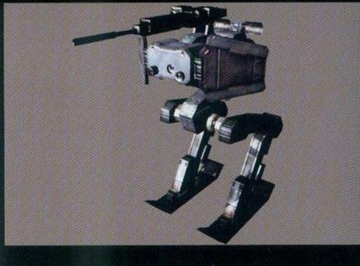





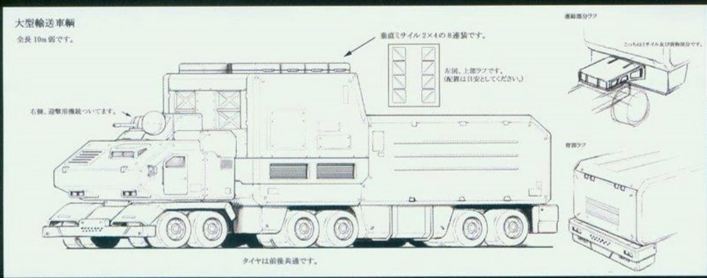
## GA03-SOLARWIND

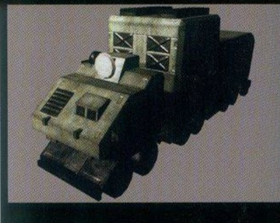
GA製のノーマルACです。
パイロットからすればAC自体が"鎧"でもあるため、盾を装備する時はコックピットを守れる大きさがあれば良いのですが、
遠距離用の武装を施したノーマルACには、機動力と引き換えに対ネクスト用の大型盾があったりもします。



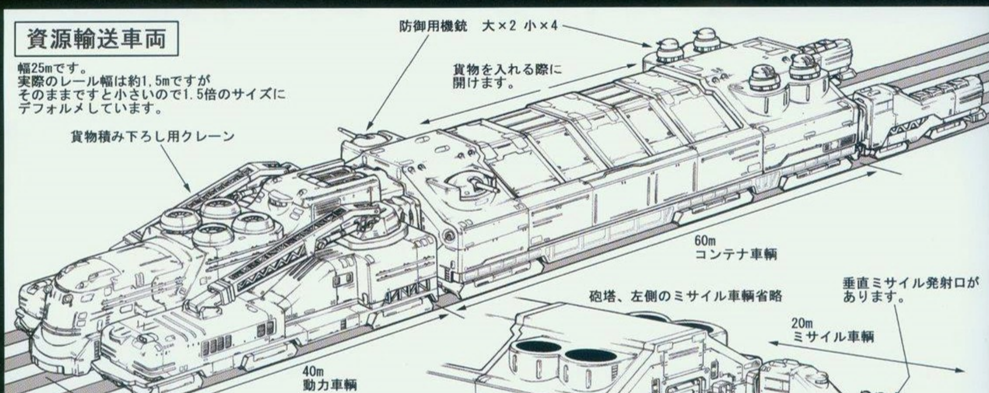



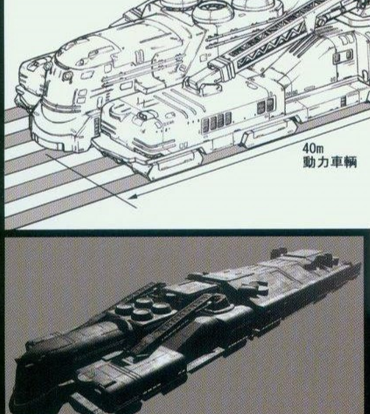
GARQ8-DEBRISMAKER



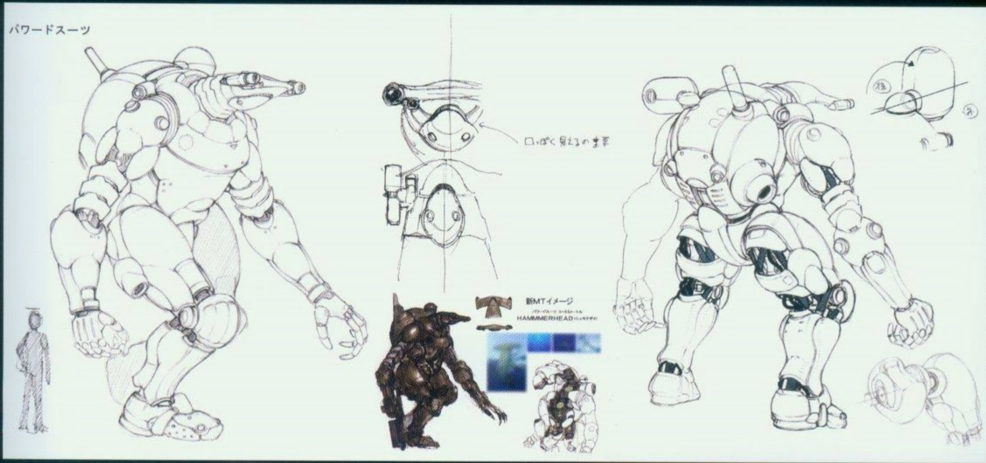



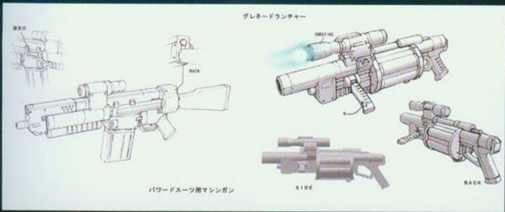
GAM6-
MISSILESHOWER



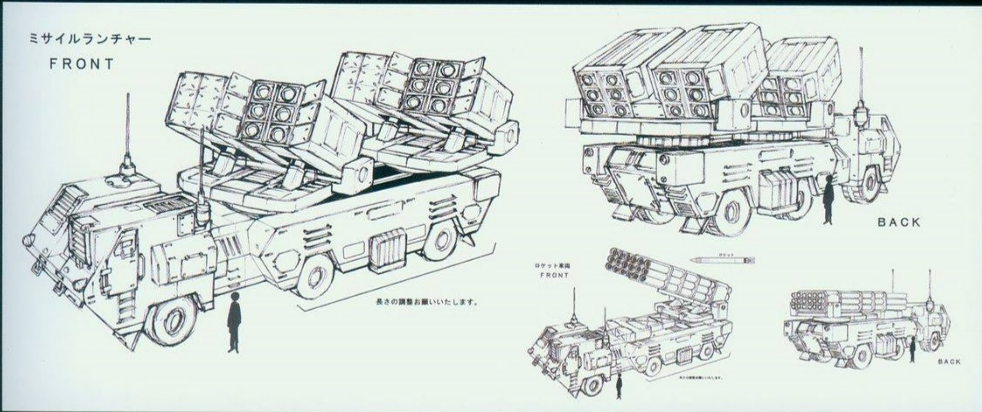
GAM1-SUPERNOVA

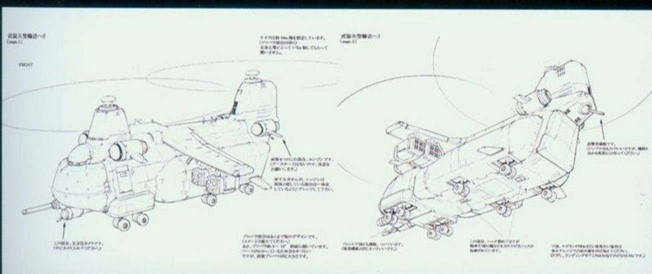





GAP90-NOSHIELD






GALH5-FLYINGJOLT

# GA GROUP

GA
Global Armaments Europe

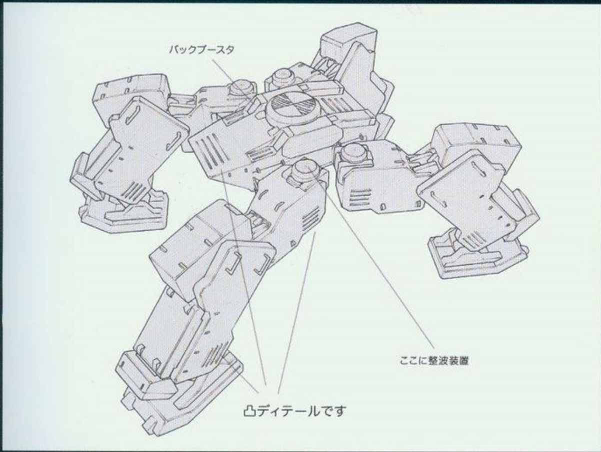
## GAヨーロッパ

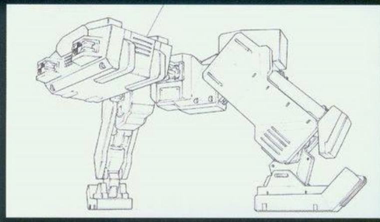
GAアメリカの欧州法人。実質的な子会社。
兵器開発の分野で独自性を発揮することで知られ、いくつかの特徴的な兵器を開発、実戦投入している。

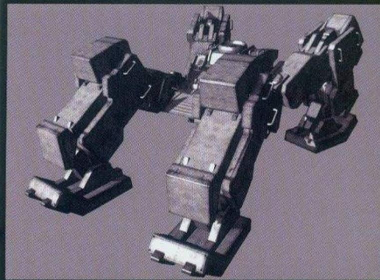
- パーツイメージ：GAアメリカの異端。僅かに感じられる欧州テイスト

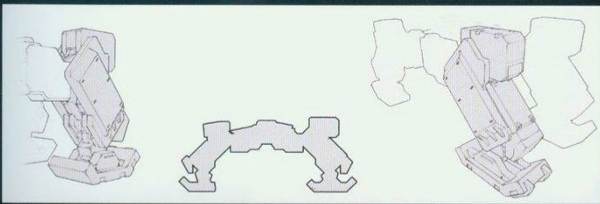
- 他企業との関係
  グループ企業：GAアメリカ、MSACインターナショナル、クーガー
  提携企業：有澤重工(実質的にグループ企業)

## BASE



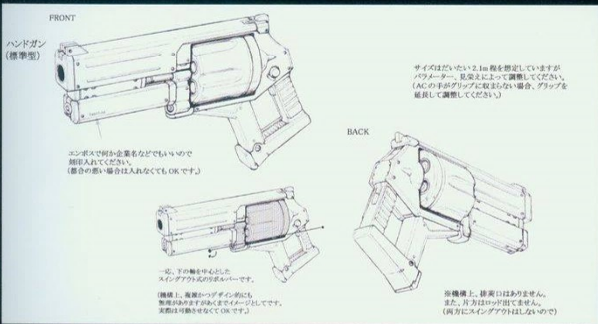



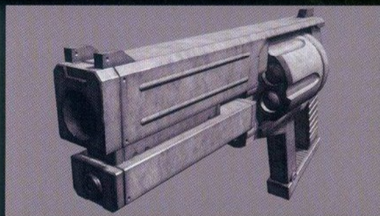




GAEN01-SL-L
新設計の試作型四脚タイプ
重背中武器の使用を想定している

## WEAPON　ARM UNIT



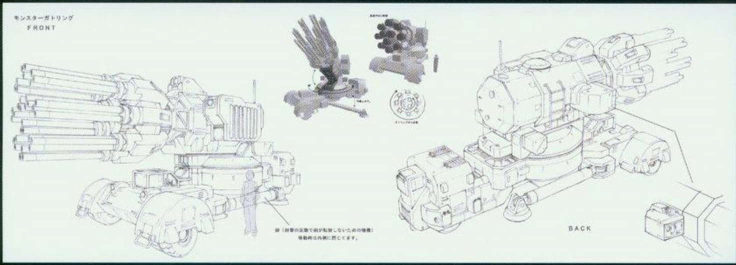



GAN01-SS-WH.E
予備兵装となるハンドガン
格納可能



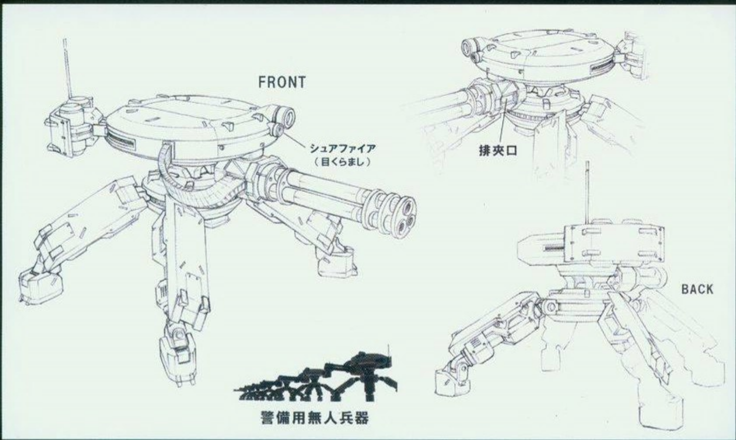



GAEN01-SL-WH
火力を高めた強化型ハンドガン
格納可能



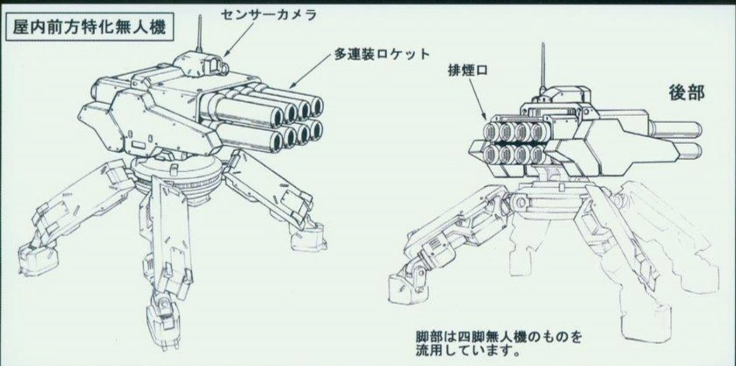


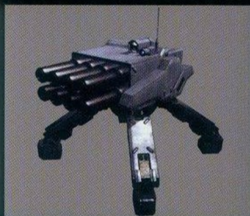

GAEM3-
MONSTER
GATLING



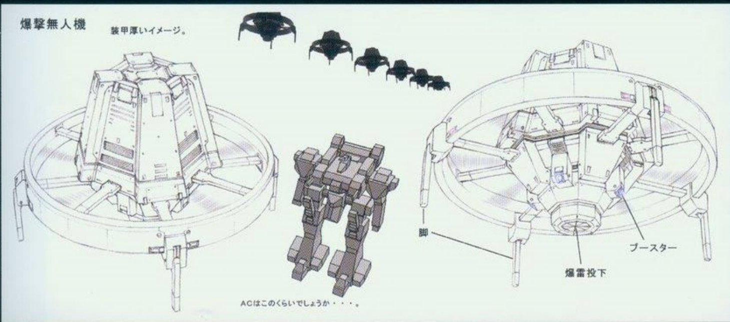



GAERQ9-
SPINNE



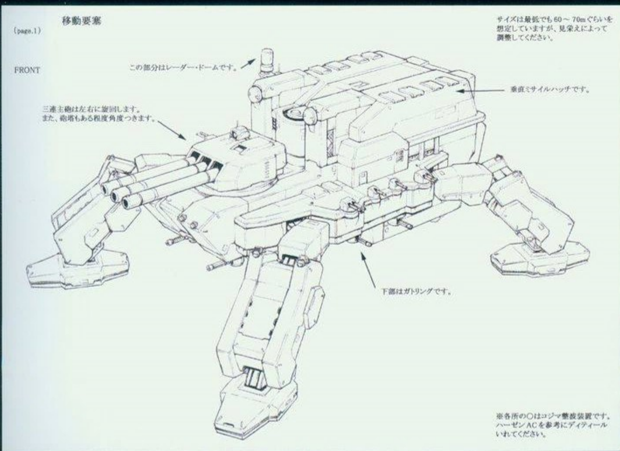



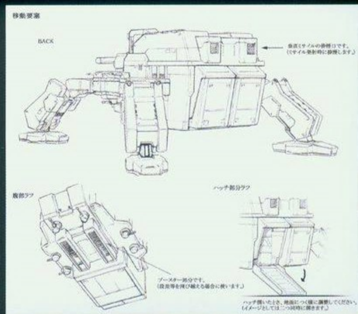
GAERQ9-
SPINNE2





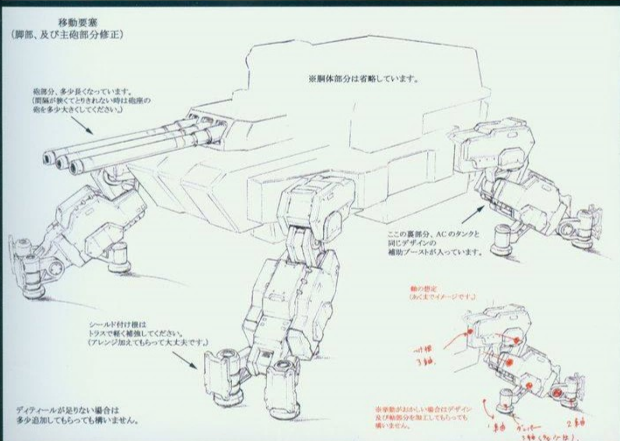

GAERQ1-KUBEL






GAEM-QUASAR



# GA GROUP

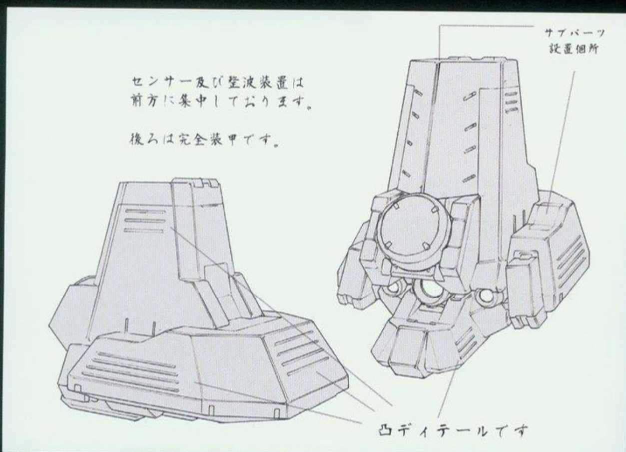
## 有澤重工

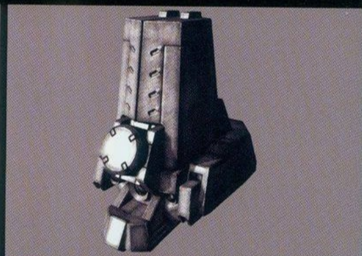
環太平洋経済圏の主要国家の1つ日本を本拠とする、伝統ある重工業系総合企業。
兵器の分野では軍用車輌および炸薬に専門性を発揮し、堅牢さに一定の評価が与えられている。
形式上は独立企業だが、実質的にはGAグループの一員であると言ってよい。

・ パーツイメージ：大艦巨砲主義。ミリタリーテイスト。戦艦大和的重厚長大。

・ 他企業との関連
  提携企業：GAアメリカ、GAヨーロッパ、MSACインターナショナル、クーガー
  （全て、実質的にグループ企業）

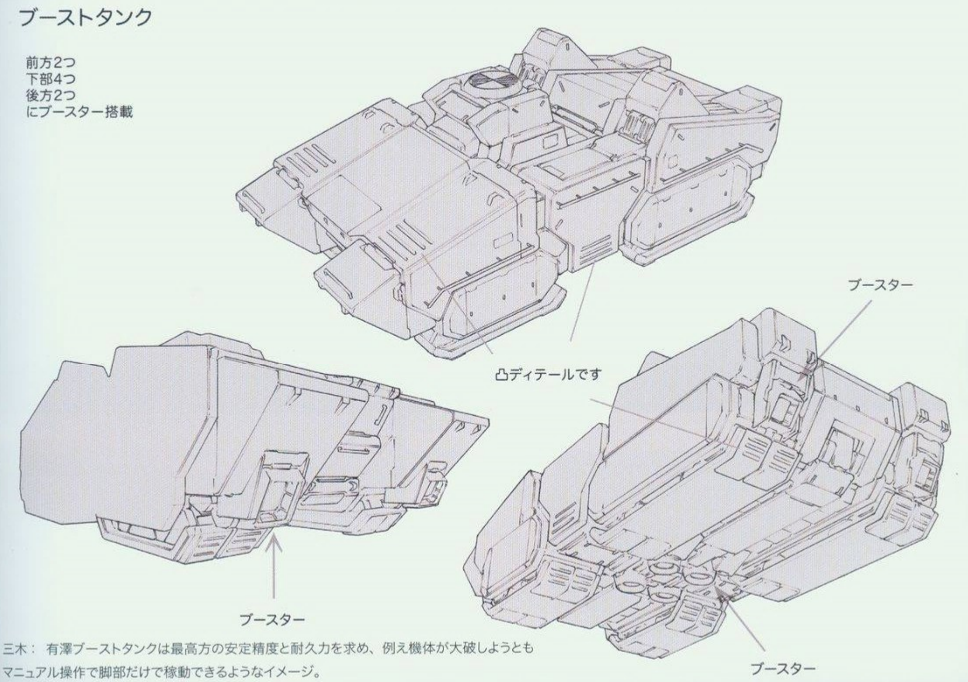
## BASE



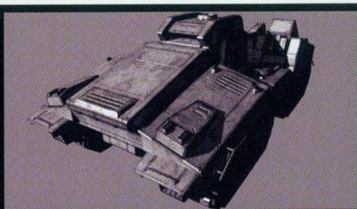
### HEAD

KIRITUMI-H
要塞タイプの機体を想定
方針の明確な重装甲パーツ




三木： 有澤ブーストタンクは最高方の安定精度と耐久力を求め、例え機体が大破しようとも
マニュアル操作で脚部だけで稼動できるようなイメージ。



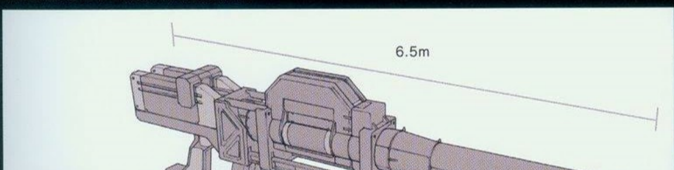


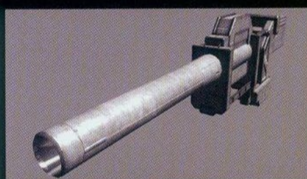
## LEGS

**KIRITUMI-L**

圧倒的な装甲と積載量を誇る
まさに動く要塞

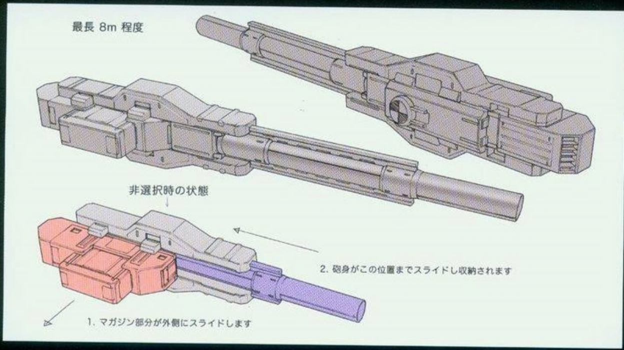
## WEAPON　ARM UNIT

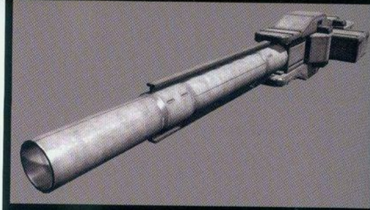


**SAKUNAMI**

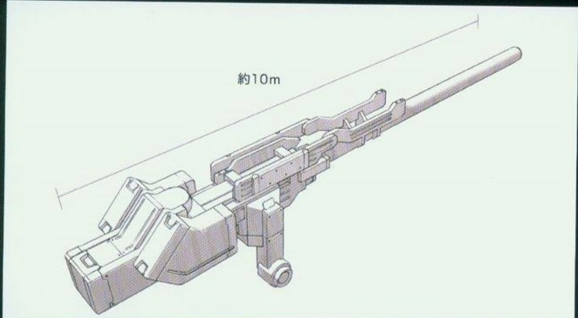
着弾時に巨大な爆発を伴う
範囲攻撃に適した武器



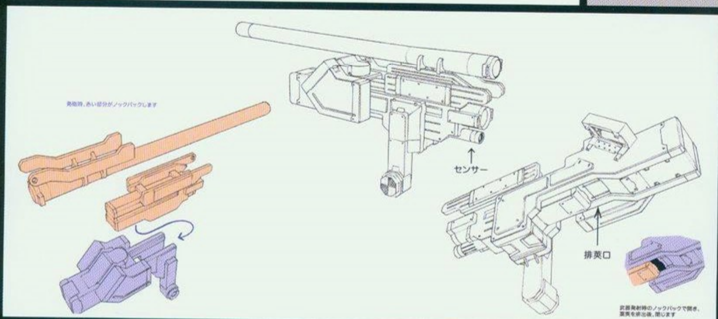



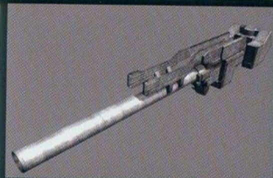
WADOU
一網打尽をコンセプトとした
強化型グレネード

## WEAPON　BACK UNIT

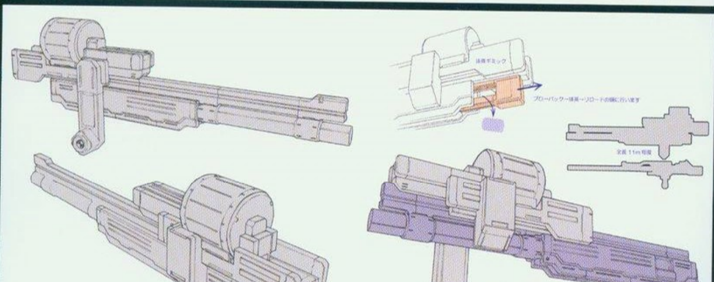


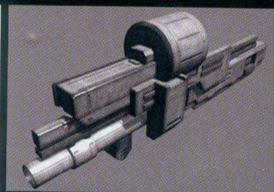


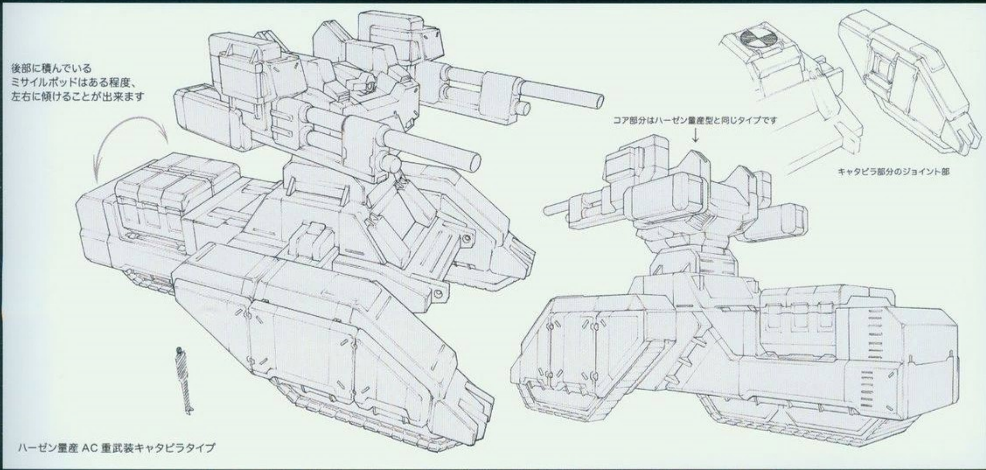



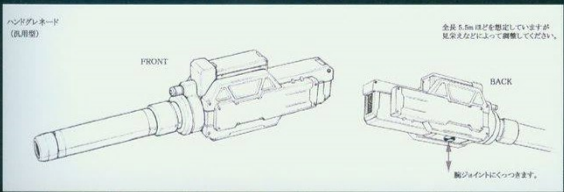
OGOTO
大口径のグレネードキャノン
腕部武器を大きく上回る威力





YAMAGA
威力、爆発範囲ともに最大級
大艦巨砲主義の極み






## ONIKOUBE

### 名前の力とアイデアの降る夜について

佐竹： 良い名前には力があります。 名前が物のイメージに対して与える影響は非常に大きいです。 しかしこれだけたくさんの企業、パーツ数、敵や施設があるとそれぞれに良い名前をつけるのも一苦労です。アーマード・コア 4、アーマード・コア フォーアンサーでは、ネーミング会議を設け、名前の提案ができる人間をかき集めて決めていったのですがすべてを会議でやっていては時間がかかりすぎてしまうし、他の仕事が終わらなくなってしまいます。

アーマード・コア 4では、主要な名前だけは会議にてアイデアを大量に集めて決めていき、細かい部分の名前はディレクターが直接ネーミングしていきました。かといってこれだけ膨大な量です。すべてがスムーズにいくわけはありません。

ある深夜、制作現場にて。私が帰る前、何気なくフロアをまわって見ていた時のことです。 フロア全体は暗かったのですが、光が灯っているところがありました。ディレクターがデスクの前でウンウンうなっているのです。 私は傍へ行きました。名前を決定する期限が間近に迫っているのに、ネーミング一覧で埋まらないところがまだいくつかあるのです。 ありきたりの名は多くの作品ですでに使われており、ネタがかぶってしまいます、かといって、なんのくくりもないネーミングを適当につけたのではイメージがばらけて面白みに欠けます。 デザインのアイデアと同じで、見えないときはなにも見えません。 ルールないし鉱脈さえ見つけてしまえば後は良いものを選択していくだけなのですが、そこでつまづくとなかなか進行しないものです。

聞けば有澤重工シリーズの名前のルールがまだまったく見えていないとの事。三人寄らば文殊の知恵（二人ですが）。 パソコンとにらみあいつつネタだしするような一人で停滞する作業には、時に外部の刺激が役に立つものです。 そういう時に刺激になれるのは多人数制作の醍醐味です。 日本・・・メカと直結しないちょっと意外なイメージ・・・それでいて戦艦の名につけられるような雄雄しく情緒ある名。

深夜二人。ああ、熱い風呂に入って疲れを癒したい・・・。いやいや、名前名前。そこでピンときました。メイトウはどうだろう？
「名刀？ それ考えたんだけどね、もう少しひねりというか新しい感じが欲しい・・・」
「いや、その名刀(メイトウ)じゃなくて温泉の名湯(メイトウ)。良い名前あるよ。」
「あー！それは考えてなかった。」

熱をおびた目で探し出します。名湯・・・温泉・・・秘湯・・・。そして目がとまります。
「霧積」
いい。 これほど有澤重工ネクストのイメージに合う名前は他にないと思えるほどぴったりです。 プライマルアーマーを新たに積んだ新兵器のイメージ。 情感もあり、そして力強い言霊を感じます。 名は体を現します。 間違いなくこれは有澤重工が付ける名前です。目的はすでに達したも同然ですがその他の名でもよいものを探してみました。「雄琴」「山鹿」・・・。いけます。良い音感とイメージの宝庫です。さすが日本の名湯の数々。 情緒があります。 二人してニンマリしました。 こうして深夜ひとつの仕事の決着はつきました。

どこに刺激と良い作品の種が転がっているかはわからないものです。 ですが私は深夜にもかかわらず良いアイデアを求め続けていたディレクターの執念が私という偶然の刺激をひき寄せたように感じました。 この日最後の提案を終えて、私は帰宅し、仕事の刺激ときっかけになれたことに満足し、風呂に入ったのでした。

アイデアが降る夜。多くのクリエイターが経験しているでしょう。偶然やきっかけを引き寄せる力、その確率を、プロフェッショナルと呼ばれる人々は日常的に引き上げる方法を模索しながら日々の制作に努めているのです。 私はチームのスタッフとしてその刺激になりたいし、私自身もアイデアが降る夜を多く得たいと思っています。 なにしろその夜は仕事として、とても充実感があり楽しい時間なのですから。

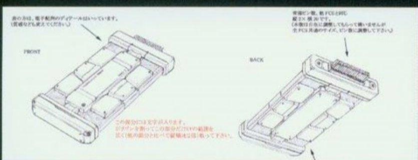
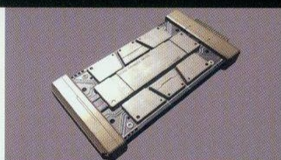
## MSACインターナショナル

電算機、各種センサーなど、電子系を母体とするハイテク系軍事企業。
極めて高い技術水準により、GAグループ企業価値の一端を担うとされる超優良企業である。
専門性の高い兵器を供給し、特にミサイル分野で圧倒的なシェアを獲得している。

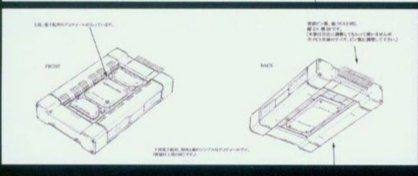
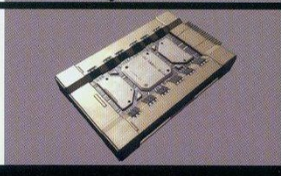
・ パーツイメージ： 機能性を重視した、飾らない精密機械。剥き出しの質感。地味ながら確実性が高い

・ 他企業との関係
グループ企業： GAアメリカ、GAヨーロッパ、クーガー
提携企業： 有澤重工（実質的にグループ企業）

## FCS

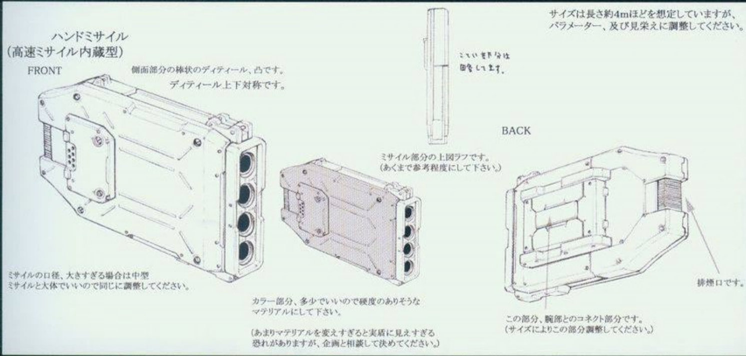
YELLOWSTONE01
処理能力の高い優秀パーツ
特にミサイル適性に優れる

YELLOWSTONE03
同系01の強化型パーツ
ロック距離が拡張されている

WEAPON

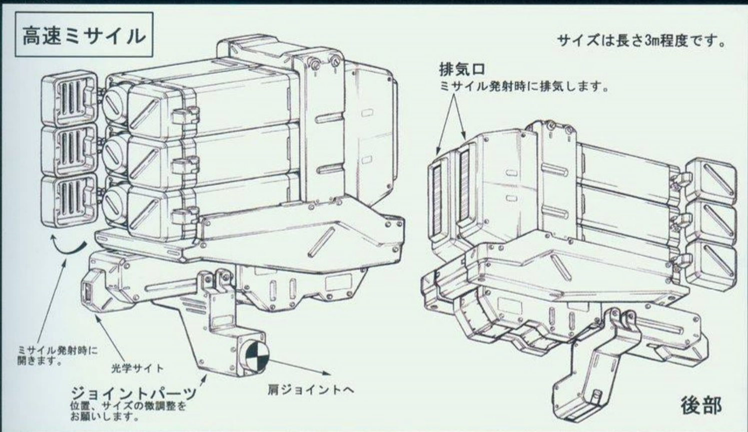
## ARM UNIT

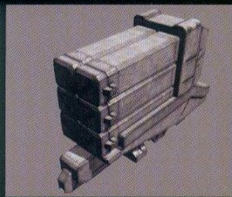




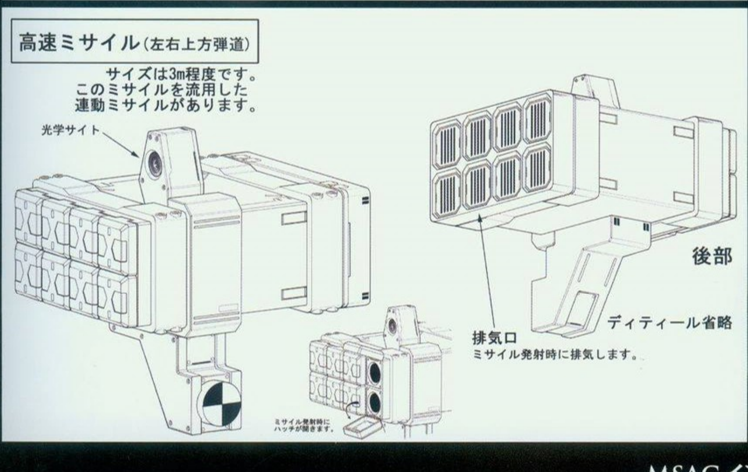

**NIOBRARA03**
ミサイルの腕部武器版
誘導弾を射出する

## BACK UNIT



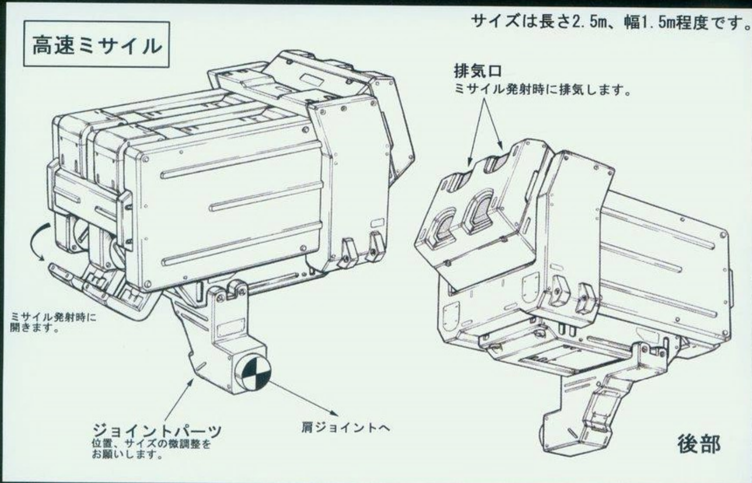



**PLATTE01**
スタンダードなミサイル
対象を自動追尾する誘導弾を射出





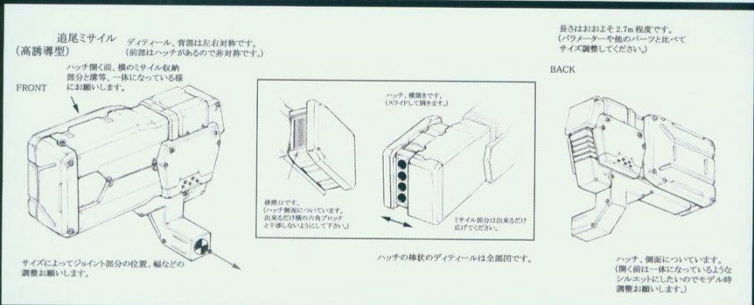

**MUSSELSHELL**
総火力の高い標準型ミサイル
連動型との併用も想定されている





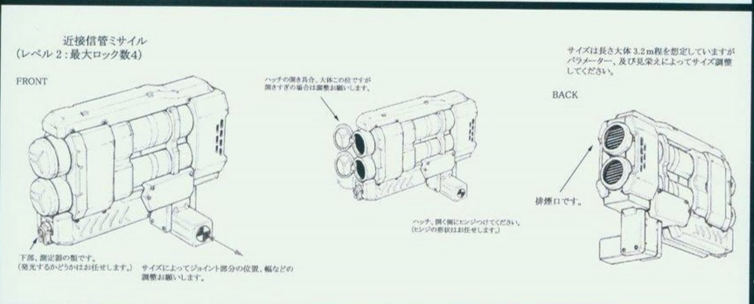

**VERMILLION01**
高速型ミサイル
直進性の高い誘導弾を射出する

瀧本：アーマード・コア 4に登場する高速ミサイルのベースとなるものです。すべてのミサイルの基礎となるものなので、癖のないデザインを目指しました。機能性を重視し、地味ながら堅実というイメージです。
GAのグループ企業ということもありますが直線ラインをメインに構成しています。全てのミサイルに共通するギミックとして発射時に開く発射口の蓋、排煙用のダクトがあります。



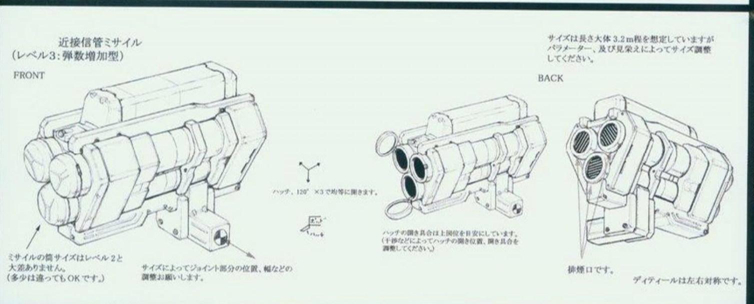



**POPLAR01**
追尾性能に特化したミサイル
低速の誘導弾は旋回性能が高い



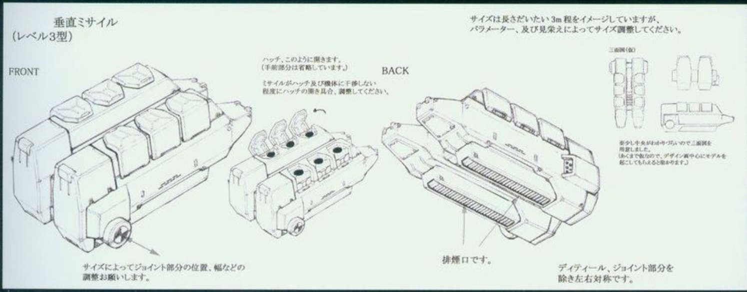


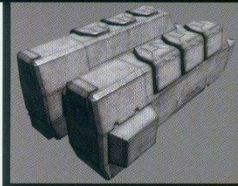

**DEARBORN02**
標準型の近接信管式ミサイル
対象の接近を感知して爆発する



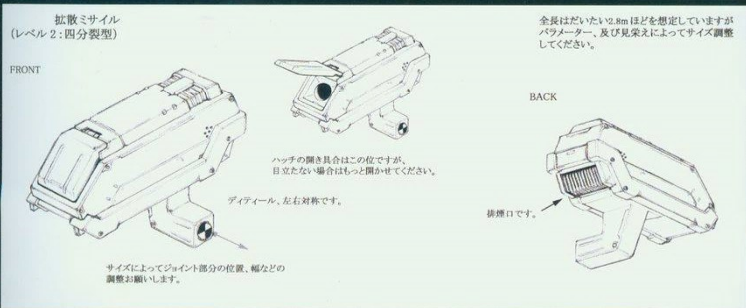


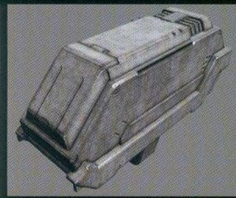

**DEARBORN03**
威力と発射数を強化した
強化型近接信管式ミサイル



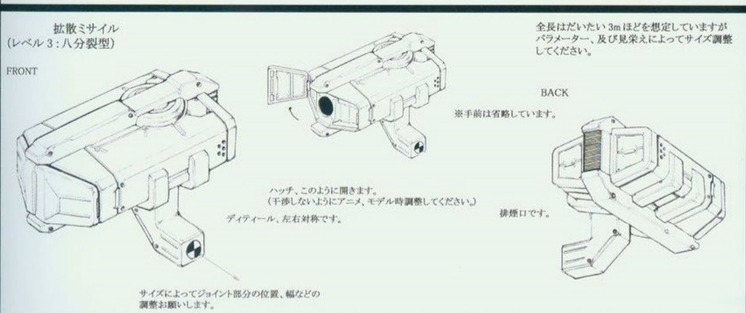



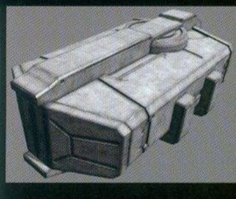
**OSAGE03**
一定高度まで上昇した後
追尾を開始する特殊ミサイル



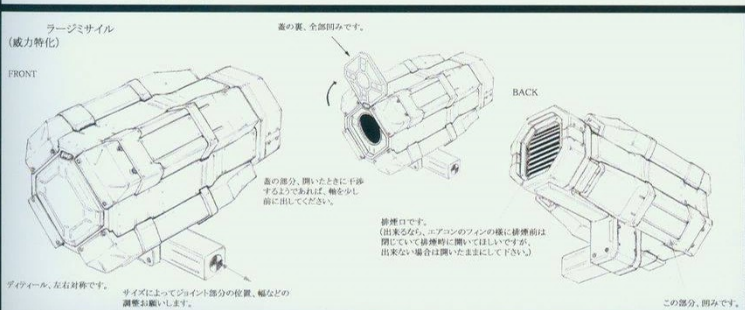



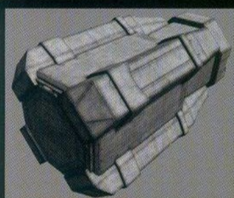
**CHEYENNE01**
標準型の分裂ミサイル
射出後に分裂する特殊弾を使用



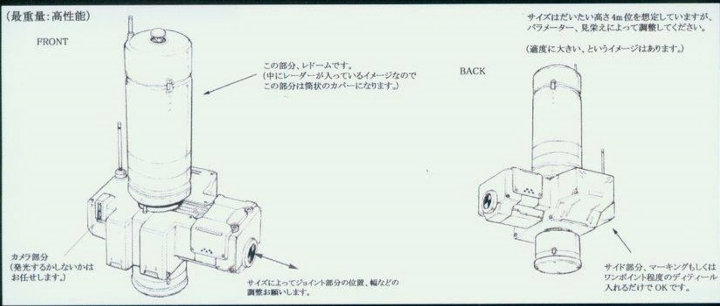



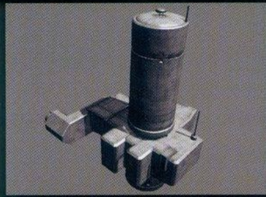
**CHEYENNE02**
分裂数を増やし、威力を増した
強化型の分裂ミサイル



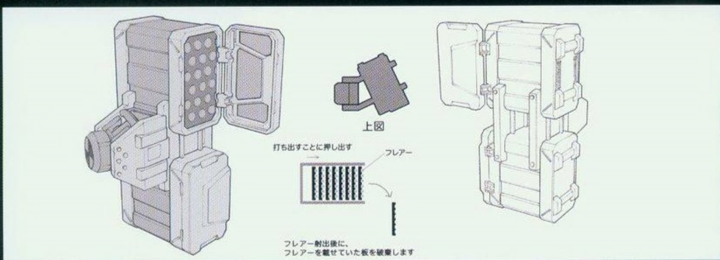
**BIGSIOUX**
きわめて大規模な爆発を伴う
超大型ミサイル

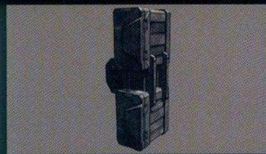


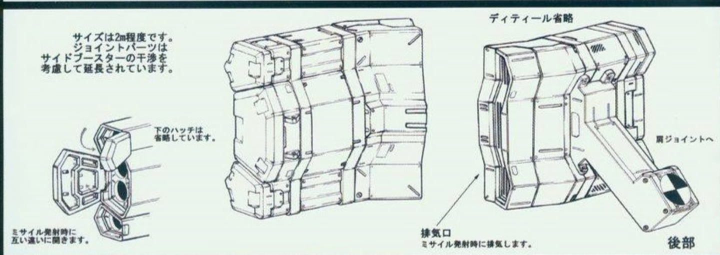
**MARIAS02**
基本性能の高い大型レーダー
負荷が高く、重量機体に向く

# SHOULDER UNIT



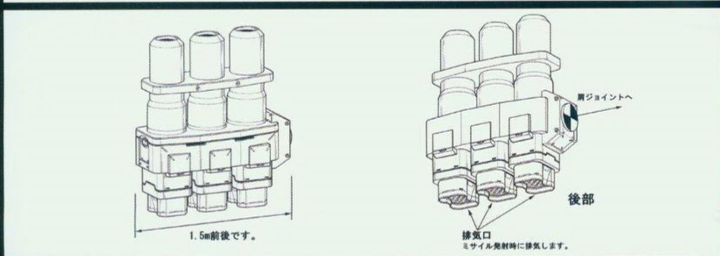



**GALLATIN02**
多数の熱源を射出し
ミサイルを撹乱誘導する特殊兵装






**BELTCREEK03**
標準型連動ミサイル
ミサイル弾幕の密度を上昇させる






**NEMAHA01**
命中確率の上昇を狙った
垂直発射型の連動ミサイル






**MUSSELSHELL**
火力の高い連動ミサイル
同系背中武器との併用を想定

## GA GROUP

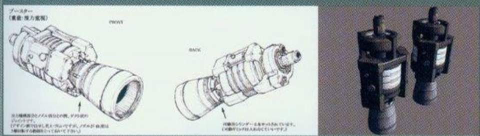
# COUGER

### クーガー

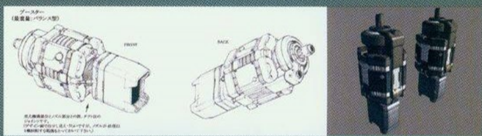
ロケットエンジン技術に高い専門性を発揮する軍事企業。 同技術におけるかつてのリーディング・カンパニーだが、昨今では技術的停滞が指摘されることが多い。 特にコジマ系ロケットエンジン分野で、技術的影響力の低下が顕著である。

- パーツイメージ：どちらかと言えば、古臭く旧式。大雑把で、それ故に耐久性に優れるイメージ
- 他企業との関連　グループ企業：GAアメリカ、GAヨーロッパ、MSACインターナショナル
  提携企業：有澤重工(実質的にグループ企業)

## MAIN BOOSTER



GAN01-SS-ML.CG
SS-M.CGの再調整パーツ　高出力の特徴は継承している



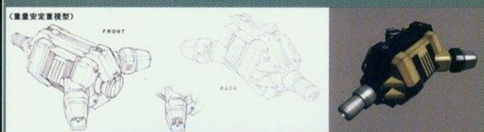
GAN01-SS-M.CG
高出力を誇る最重量パーツ　負荷に見合うだけの性能を持つ

## BACK BOOSTER



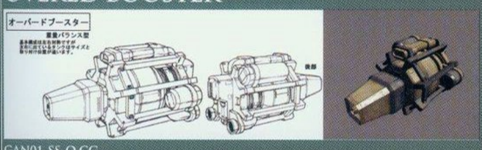
GAN01-SS-B.CG
基本性能の高い重量パーツ　実戦的で信頼性が高い

## SIDE BOOSTER



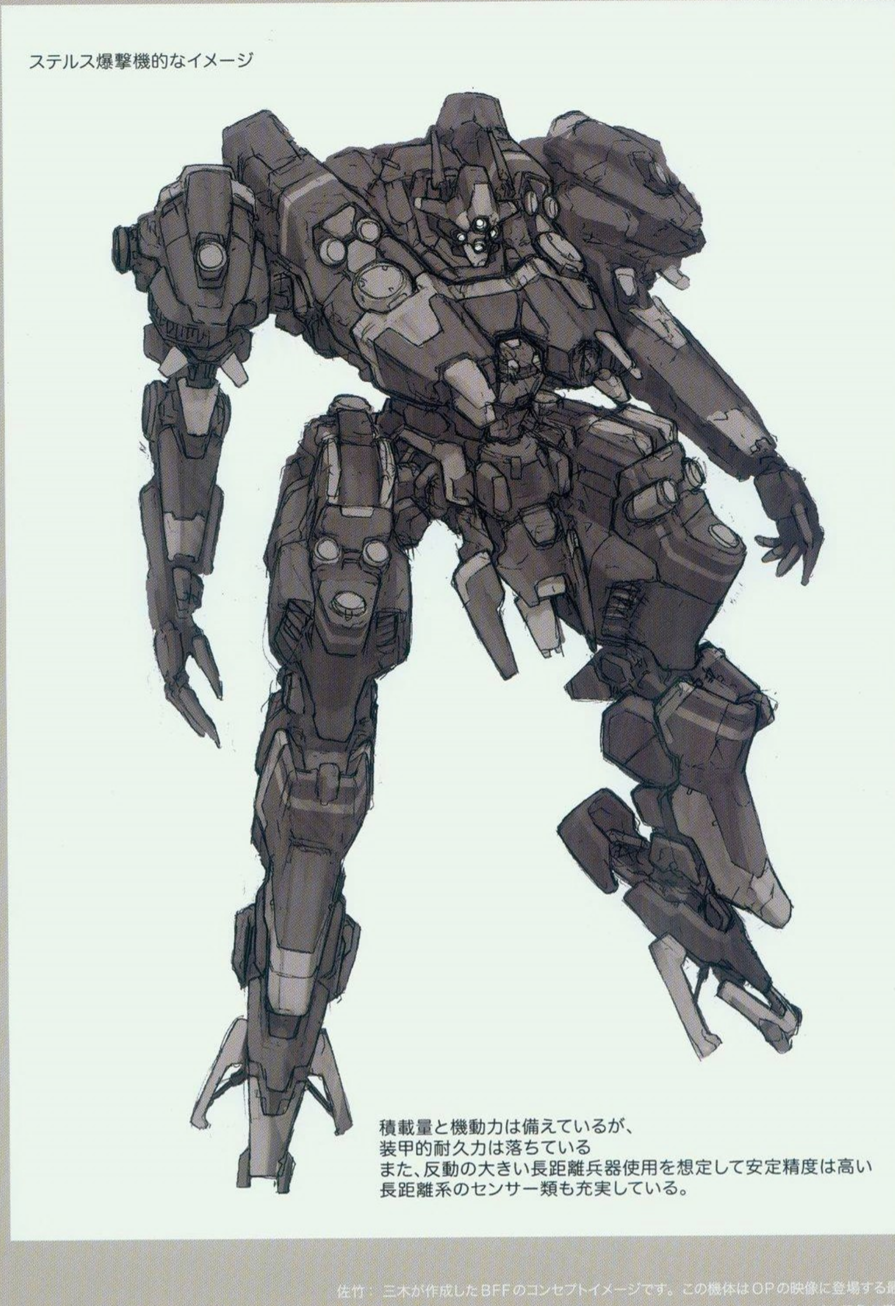

GAN01-SS-S.CG
大きな機体負荷と引き換えに高い基本性能を実現した重量パーツ

## OVERED BOOSTER



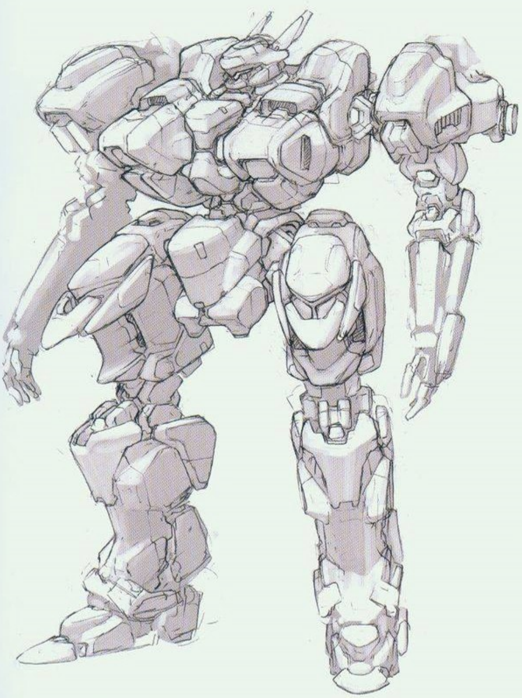

GAN01-SS-O.CG
大型で出力の大きい、重量パーツ　技術レベルはあまり高くない

# BERNARD AND FELIX FOUNDATION CONCEPT IMAGE



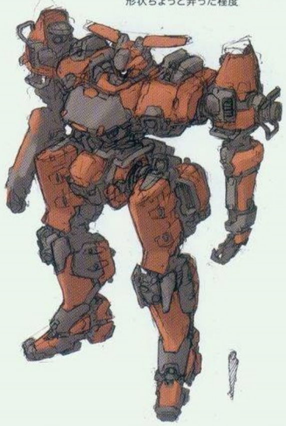

佐竹： 三木が作成したBFFのコンセプトイメージです。この機体はOPの映像に登場する最終候補として、レイレナードとともに選抜されていました。無骨でありながらシャープな印象を備え、次世代機としての風格が感じられるスケッチです。

新ミラージュっぽいイメージ（手足はもうちょっと変えたいです）

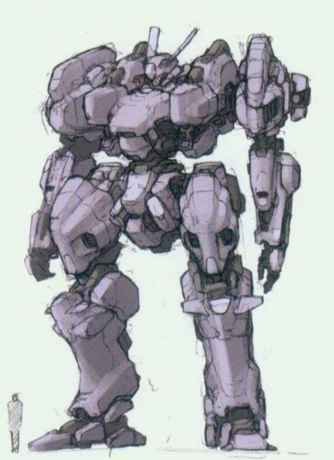


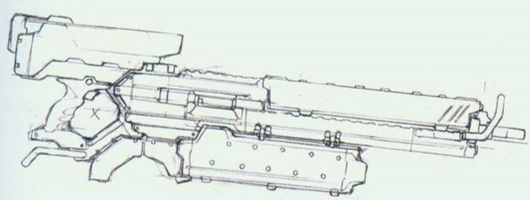
AC4用_ラフ案01よりテイストは変えずに、
軽量化してヒーロー的？にしたもの

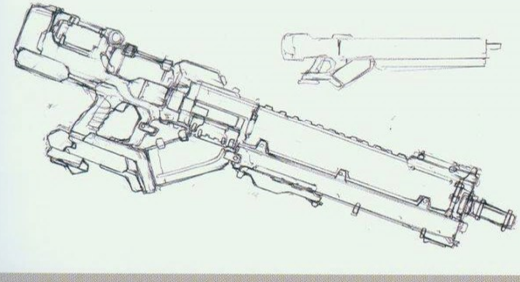
腕パーツはサイドブースター追加したり
形状ちょっと弄った程度



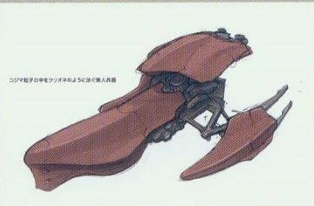
AC4用ラフ案1と2を元に、
ミラージュっぽくしようとして失敗したもの







佐竹： 三木が中心になり書き進めたラフイメージです。各ラフに左ページのBFFコンセプトイメージにつながるフォルムやディティールが散見されます。バックブースターはGAと同様太ももと一体型になっており、堅牢なイメージを構築するのに一役買っています。いかにも兵器ぜんとしたBFFの武器のラフイメージでは緻密さを秘めた無骨さがあり、これぞBFFだという企業の方向性を感じます。



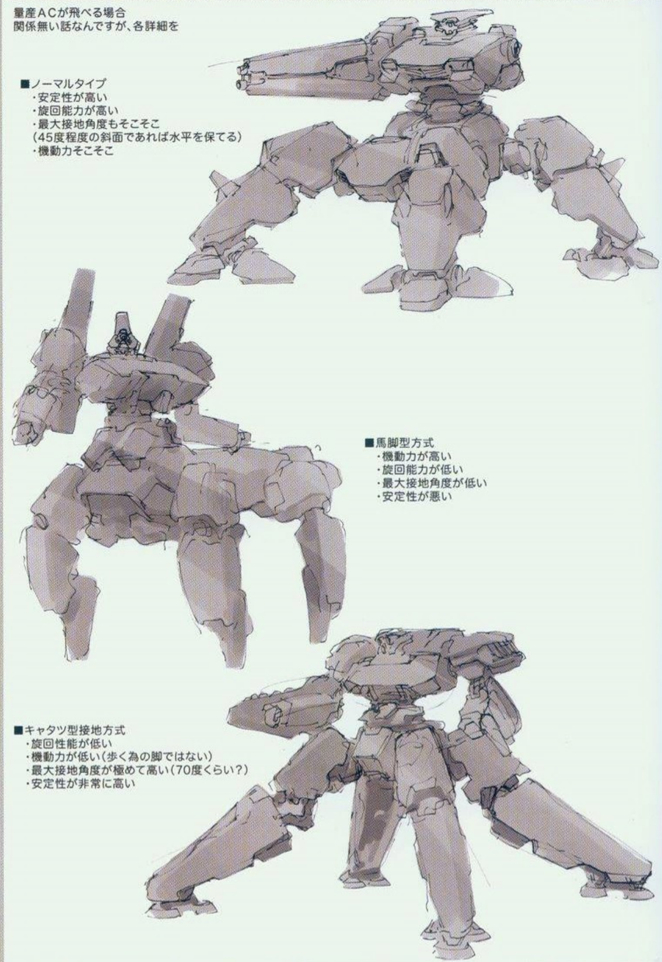






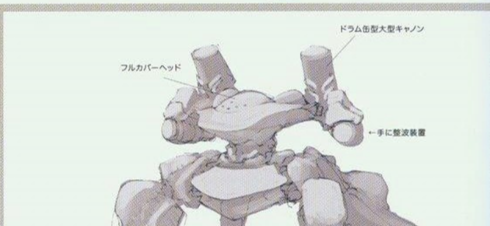




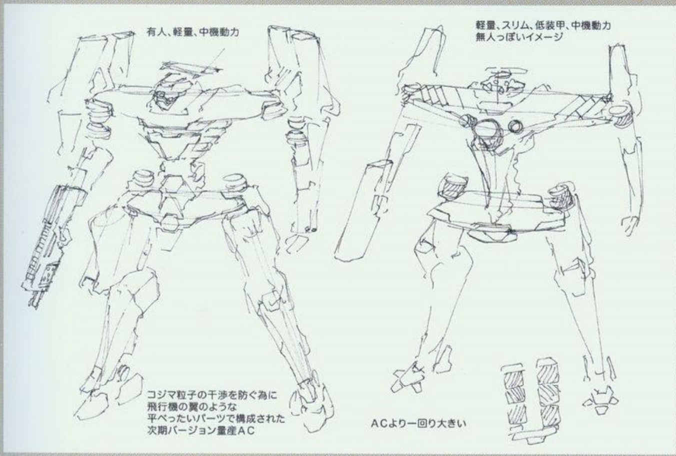


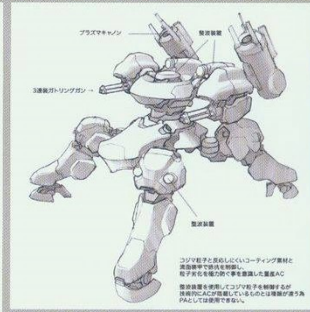


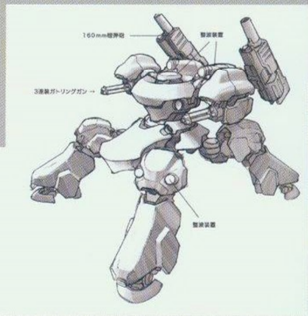





BFF製ノーマルACの草案です。
BFFは多脚型ACパーツを製造している設定があり、今回は4脚で、との指定があったので、4脚で色々シルエットを考えていました。
後々仕様が固まって対コジマ装備が付いていく過程が入っています。

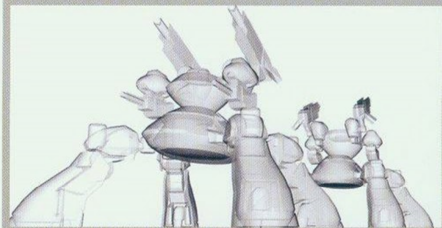


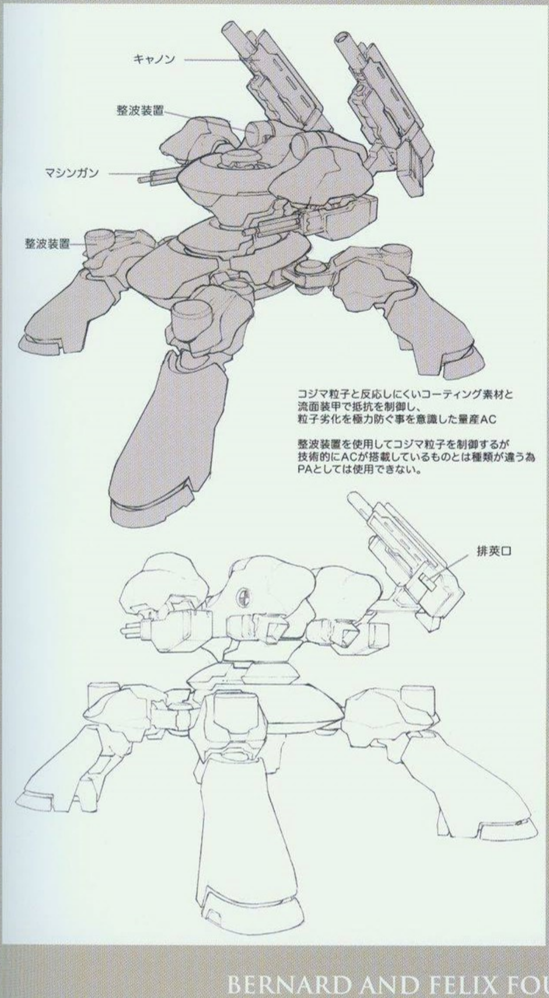












BFF製のノーマルACです。
ノーマルなのに整波装置を搭載していますが、この機体の活動場所がコジマタンク内であり、プライマルアーマーとしては機能していない設定です。
その代わり、コジマ粒子を弾く様に整流する為、通常のNEXTよりも遥かに長い時間、タンク内で活動できるようなデザインを考えていました。
BFFなのに流面加工なのはコジマ粒子に触れるのを極力避けるためです。NEXTほどのコストはかけられない為、多少の劣化程度では影響を受けないように単純化がなされ、大型化しています。

# BFF GROUP

Bernard
and Felix
Foundation

## BFF (BERNARD AND FELIX FOUNDATION)

単体として欧州第一の規模を誇る総合企業。
英国系。積極的な吸収・合併を推進する一方で、極めて中央集権的な体制でも知られている。
精度の高い精密・精緻な兵器を特徴とし、伝統的にローゼンタールと協力関係にある。

- パーツイメージ：最先端の現行兵器。精度の高い精密機械。センサー類の充実
- 他企業との関連
  協力企業：ローゼンタール

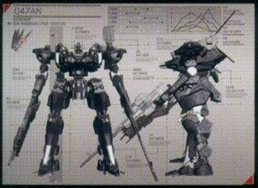
Bernard
and Felix
Foundation

BFF
Bernard and Felix
Foundation

佐竹：ＢＦＦのロゴでイメージしていたのは、そのものずばり「世界企業」でした。

最初、空のイメージをいれたくて、試行錯誤をしてみたのですが、なかなか上手くいかず様々なレイアウトを試しました。最終的に空のアイデアは捨てて、もっと力強さを感じられるかっちりした印象をつくらなければと考え直しました。名前に再注目し、2つの世界規模の力を重ねた様な大きなオブジェを造ったことでイメージがはっきりとまとまり、デザインを決めることができました。




047AN







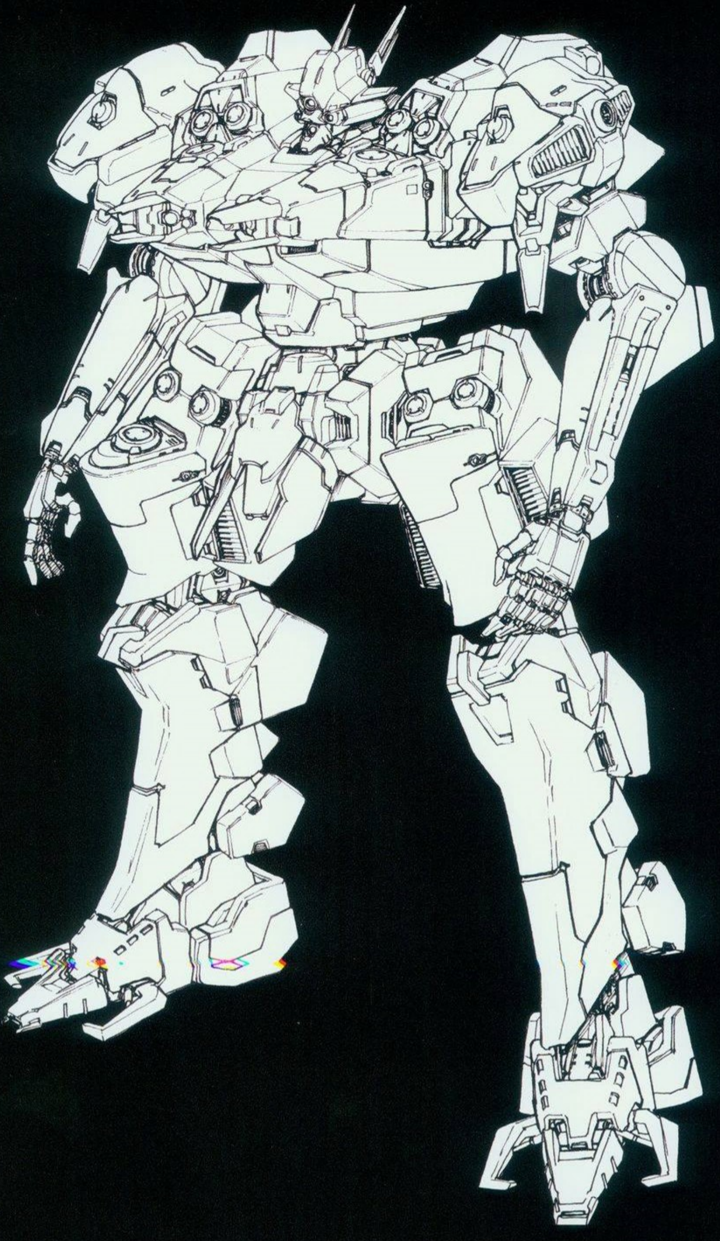




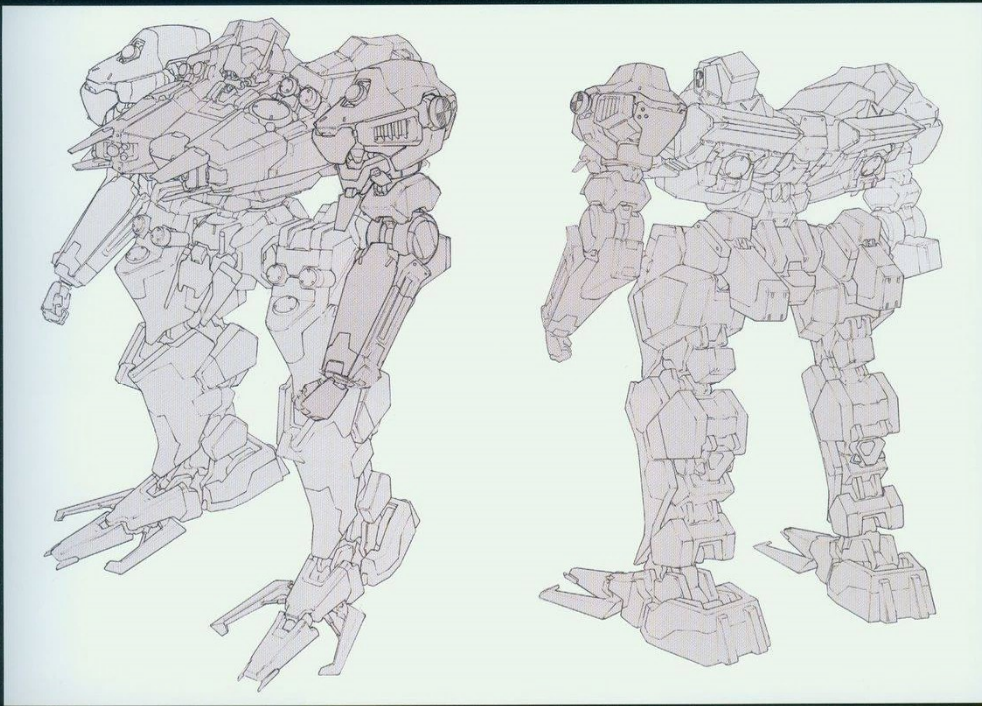


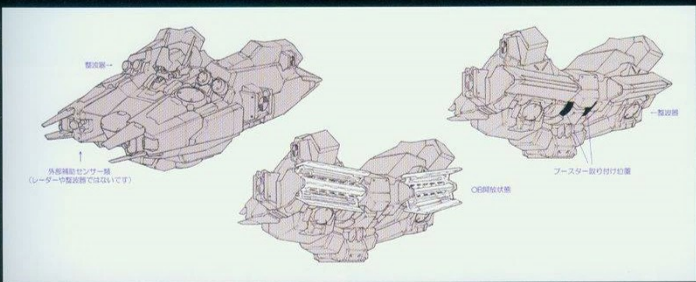






三木： スナイパーが主兵装で、肩武装も長距離特化、機体イメージも超長距離戦闘用と言う分かりやすいコンセプトのACを目指しました。
BFF機体は長距離を意識して、各パーツにセンサーのような部品が充実しています。 ゲーム内パラメータとはほとんど関係ないものでしたが、夜間戦闘で、微かなブーストや発砲時の光を捕らえるセンサーや、歩行音やエンジン音のような雑音を拾えるセンサーに長けています。



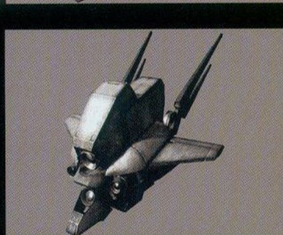



## CORE

047AN01

防御力を重視した中量パーツ
安定した性能を発揮する





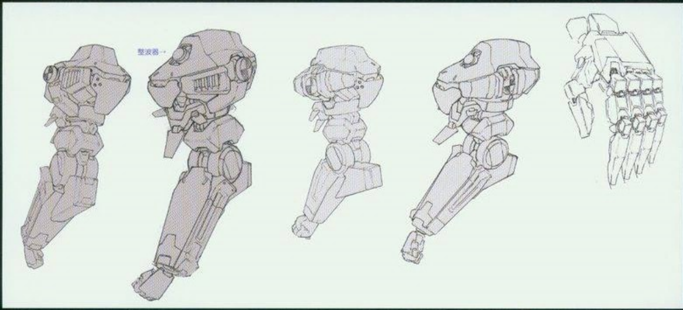
## HEAD

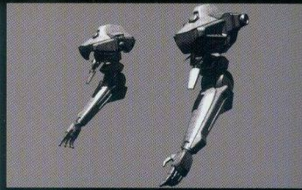
047AN02

先端技術の粋となる中量パーツ
防御力のバランスがよい

三木：特に頭部は、「ナイトビジョン」「サーモグラフィ」モードに加え、電磁波や音を映像に変換してビジュアル的に見ることができるシステム等も考えています。

また、歩行時の足音やアクチュエーターの摩擦音や発熱も、いかに低減させ隠密性を高めるかを試行錯誤しています。ACほどの反射面積の広く複雑な物体がステルス能力に長けることは非常に困難であり、電磁波を完全に吸収する素材で装甲を覆っていても、下手に動いているとアクチュエーターやジェネレータの発熱が増し、熱源センサーで簡単に見つかってしまいます。
特に戦線侵入と離脱用に使用するであろうオーバードブースト時の発熱と発光に関しては、かなり気を配りました。他の企業のOBとは違い、噴射口を小型の物に換えて横一列に並べてハーモニカのような形状にし、OB時の噴射による発光と爆発音を極力抑える働きを考慮しています。

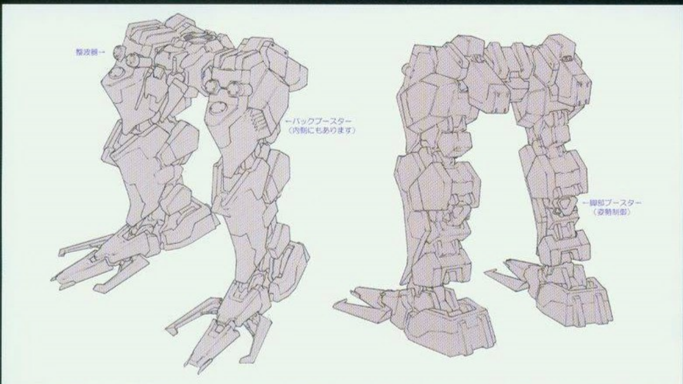




## ARMS

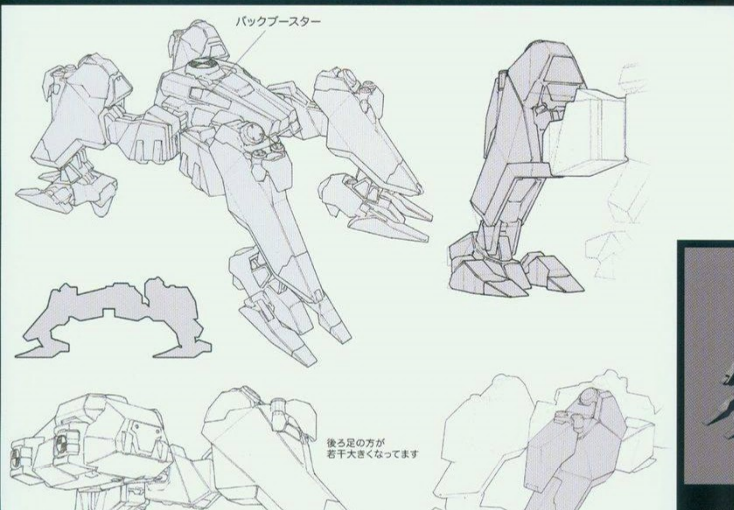
047AN03
きわめて高い射撃精度を誇る
遠距離射撃戦用パーツ

## LEGS



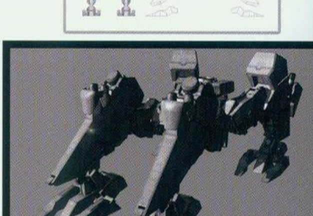



047AN04
射撃安定性に優れる二脚タイプ
遠距離射撃戦用に設計されている





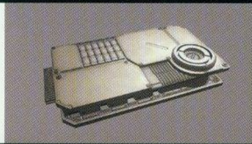




049AN04
重狙撃機体用の四脚タイプ
旋回性能および安定性に優れる

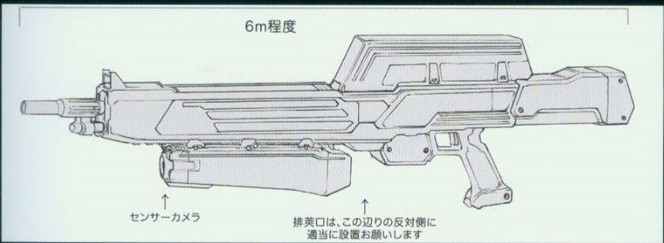
## FCS

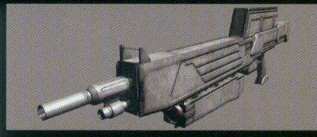


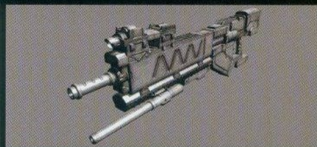
**047AN05**
ロック距離と索敵性能に特化
遠距離戦を想定した専用パーツ

## WEAPON　ARM UNIT

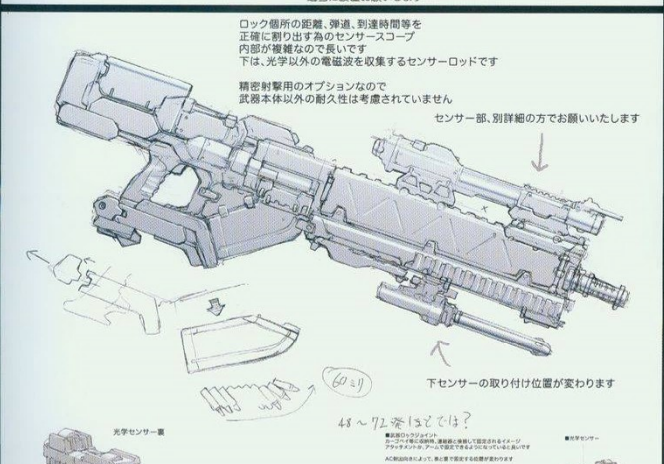


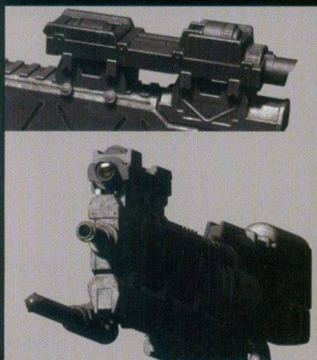



**047ANNR**
ベーシックな標準型ライフル
射程距離を重視している



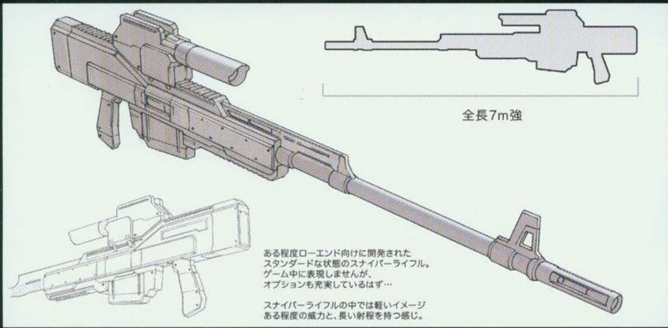
**051ANNR**
基本設計から見直された射撃精度に優れる最新型

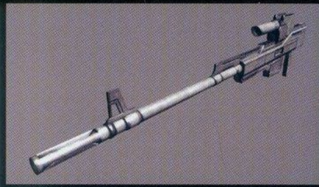


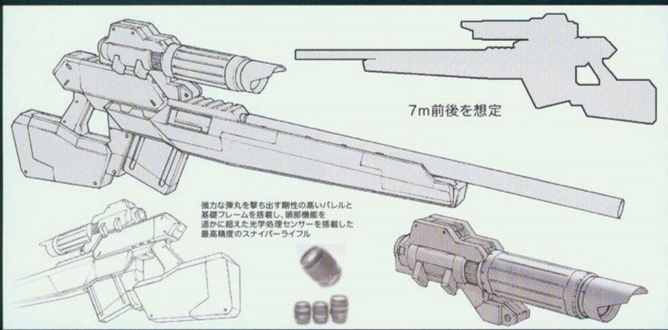


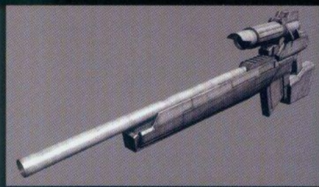
三木：OPムービー用にデザインしたBFF製のライフルです。次世代機用ということもあって、かなり複雑な形状を目指しました。スコープが付いてますがACは覗く必要がないので、銃の前方に寄っています。棒状のセンサーは、光学以外の反応を捕らえる為のものです。建物に隠れながら、センサー部分だけ先に出して、敵の位置を探ったりする為にあります。



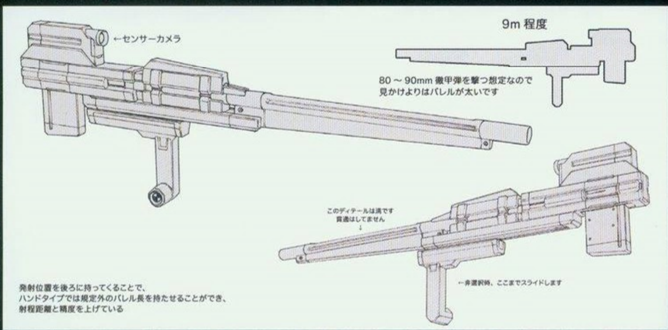
047ANSR
操作性を犠牲に射程距離を高めた
遠距離戦特化兵器



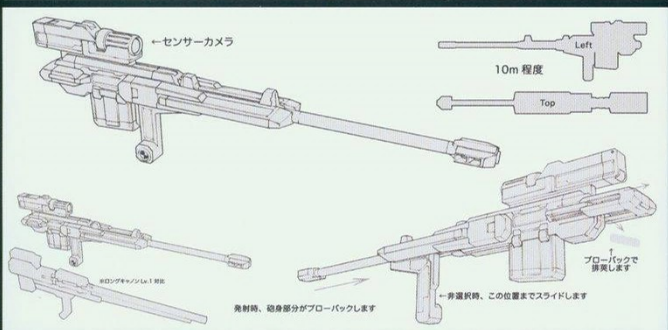
050ANSR
本来のコンセプトを先鋭化させた
最新のスナイパーライフル

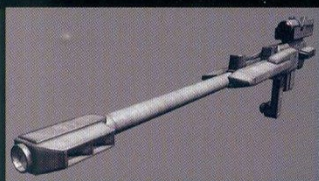
## BACK UNIT



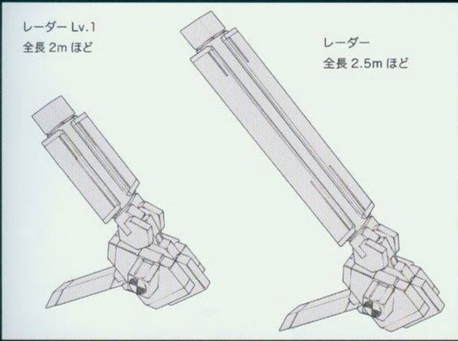


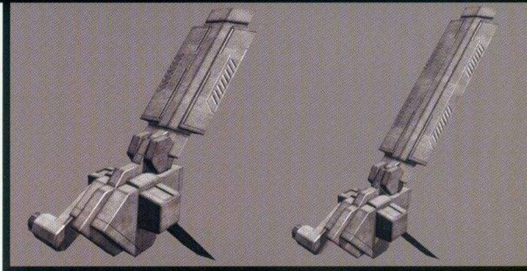

049ANSC
威力と射程距離を両立させた
標準型スナイパーキャノン



050ANSC
大型化により更に性能を高めた
強化型スナイパーキャノン

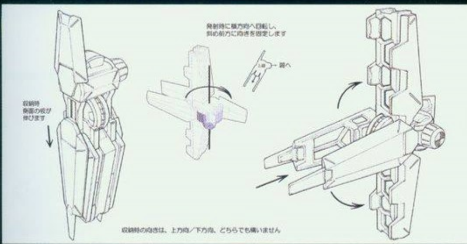


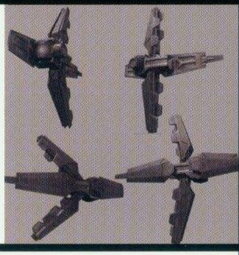



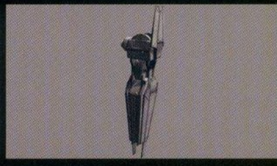
**047ANR**
遠距離戦に特化したレーダー
索敵距離が長い

**050ANR**
基本性能を高めることに成功した
強化型の距離特化レーダー

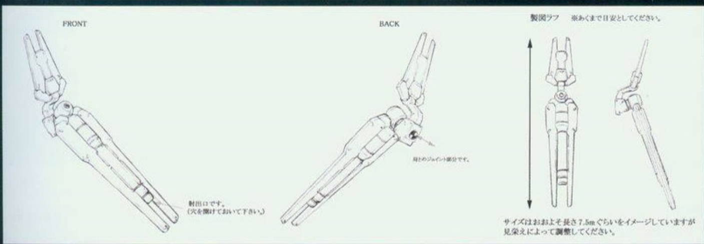
## SHOULDER UNIT



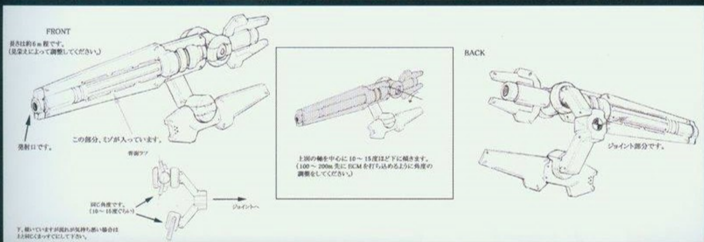


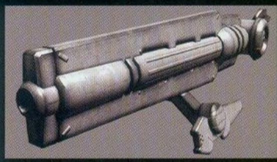
**051ANAM**
対ミサイル特殊兵装
撹乱誘導効果の高い最新型





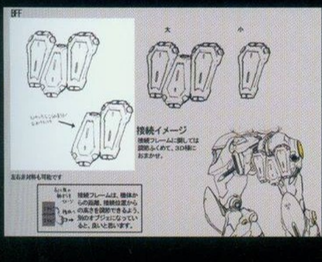

**051ANEM**
ECM効果を高めた
強化型の電子戦兵器

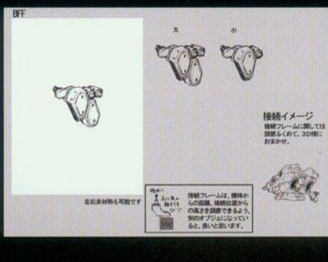


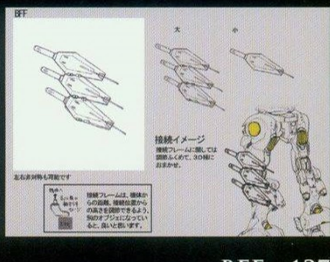



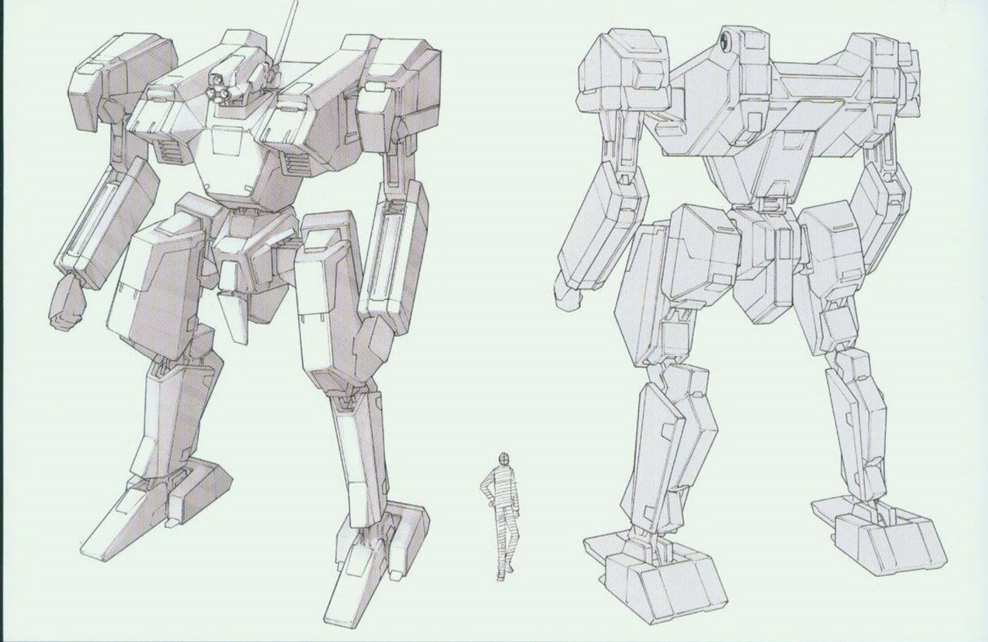
**048ANEM**
ECM発生器を地表面に打ち込む
設置型の電子戦兵器

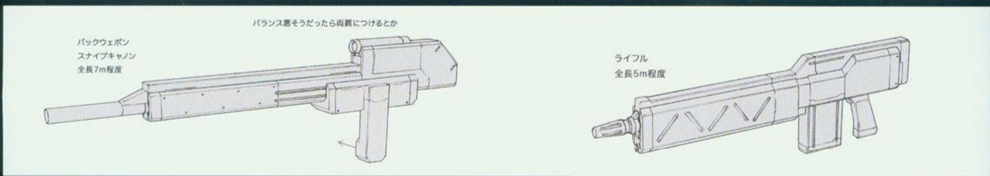
## STABILIZER

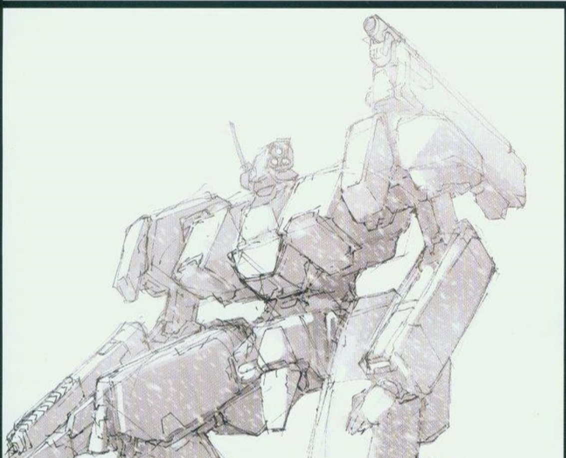


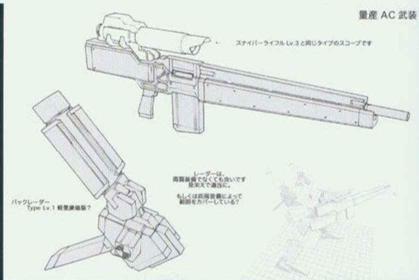





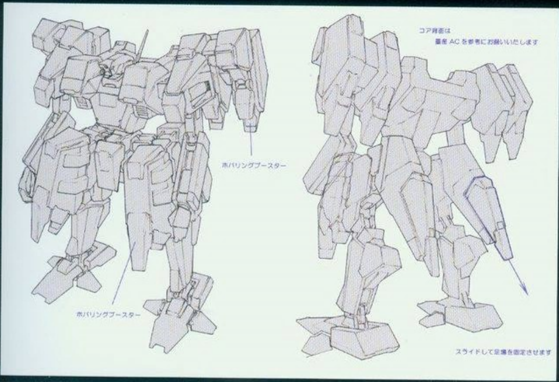

バランス悪そうだったら両肩につけるとか
バックウェポン
スナイプキャノン
全長7m程度
ライフル
全長5m程度




量産 AC 武装
スナイパーライフル Lv.3 と同じタイプのスコープです
レーダーは、
バックレーダー

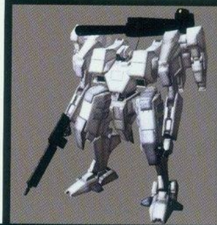


044AC



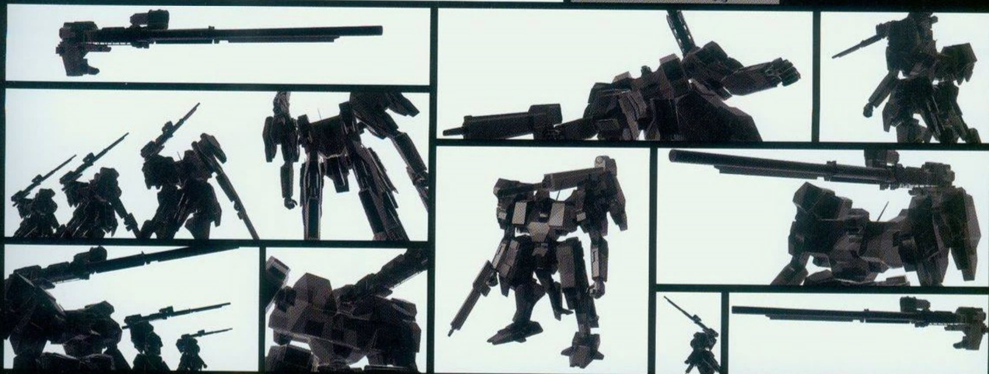


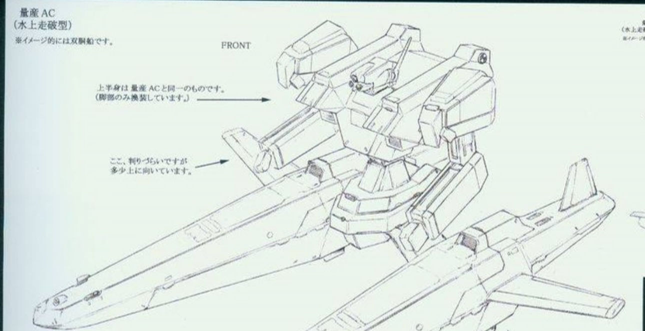


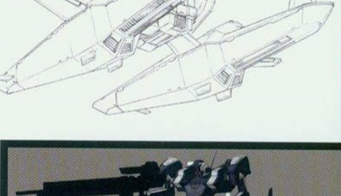


## 048AC-S

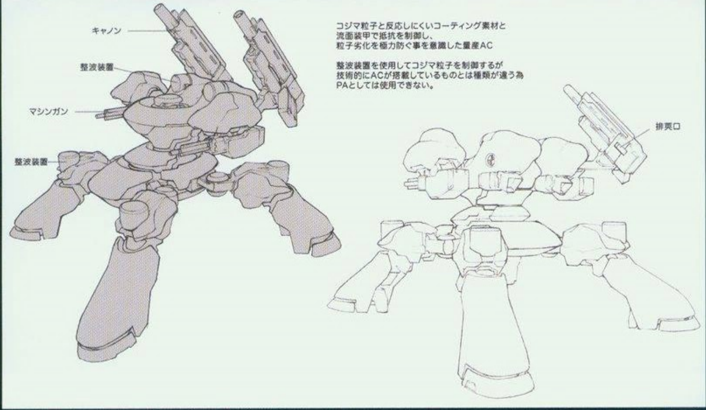
SILENT
AVALANCHE





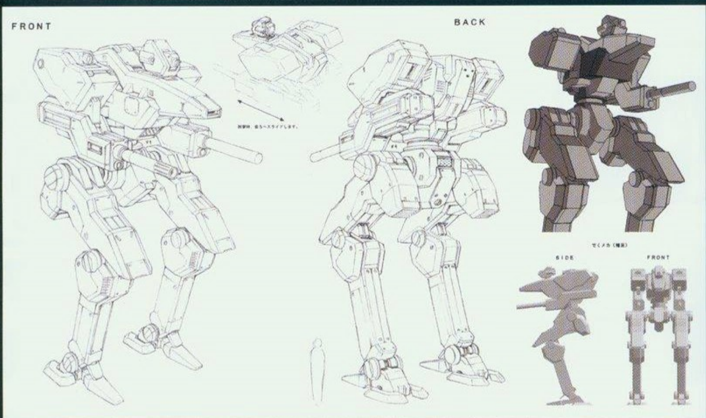



## 047AC-F



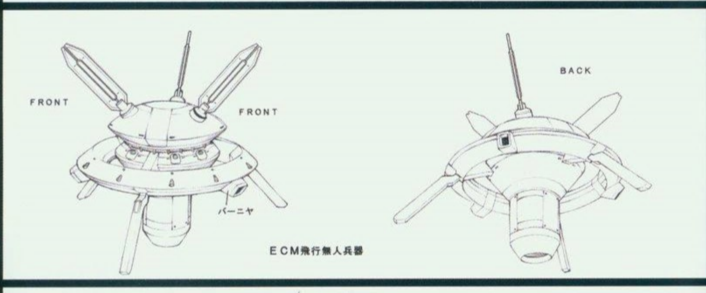



051A070-AK



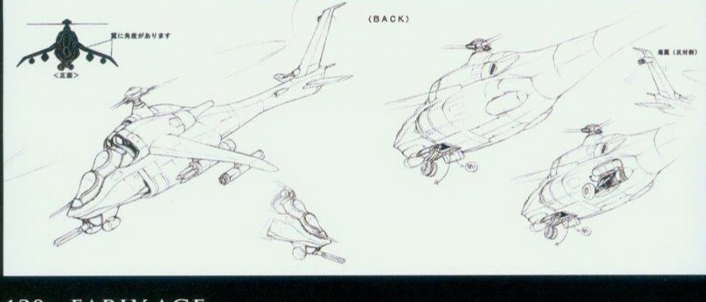



045AC/I



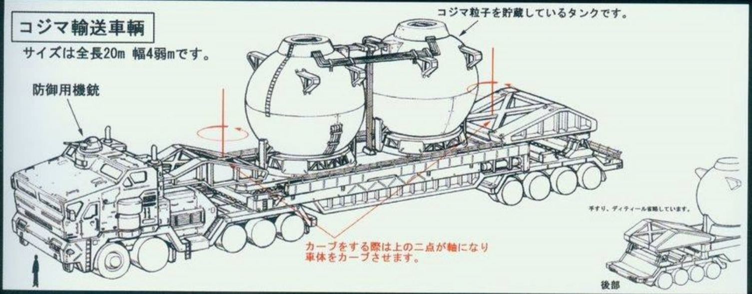



049MT-EM



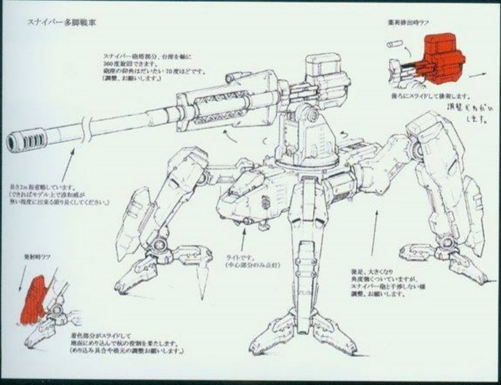


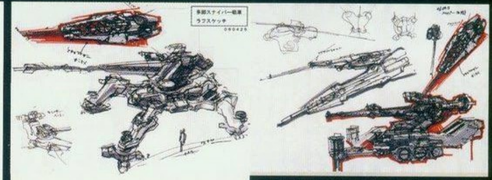

043AF200

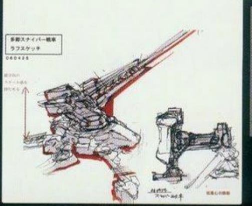





051TV540

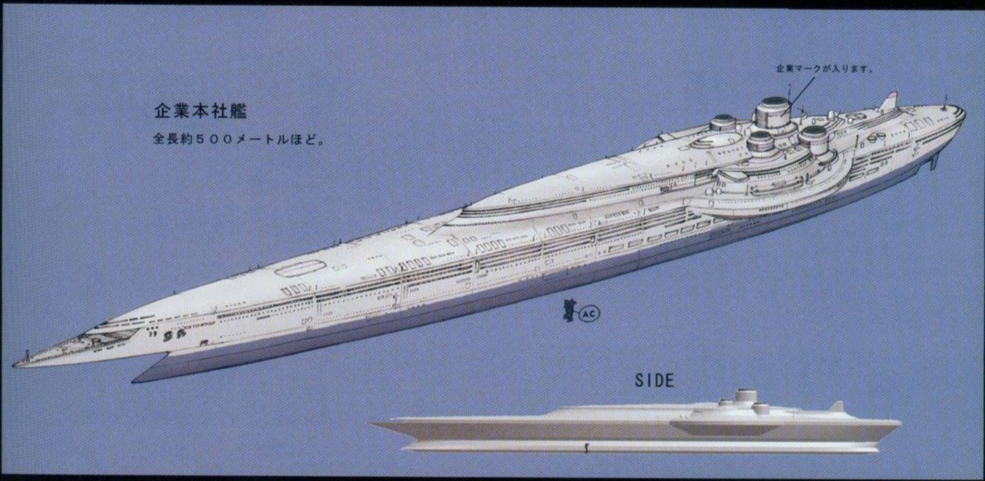


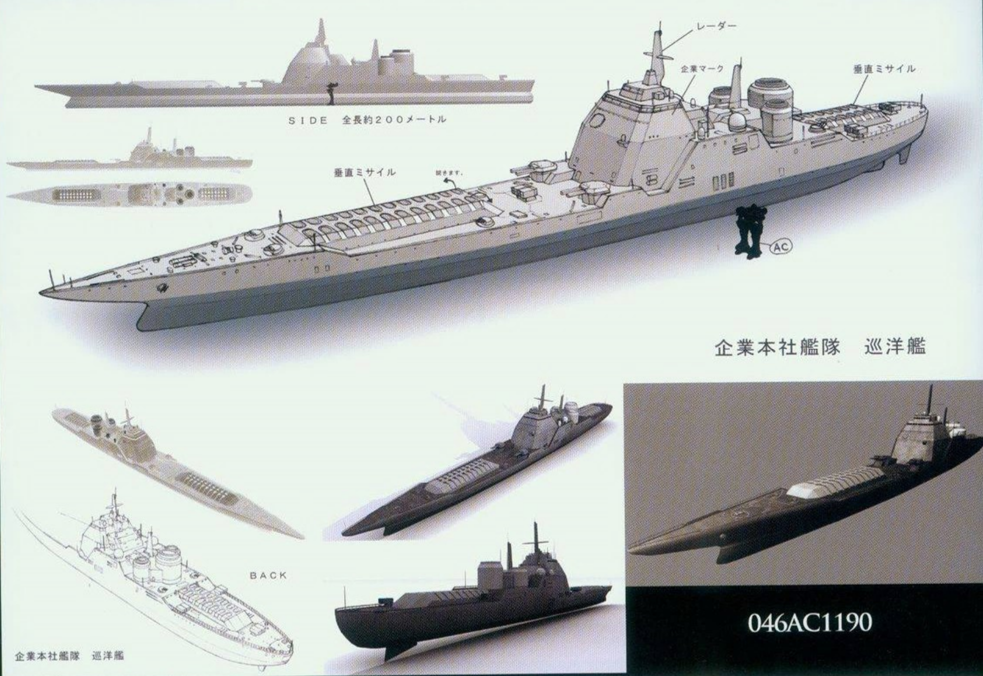



044FV450

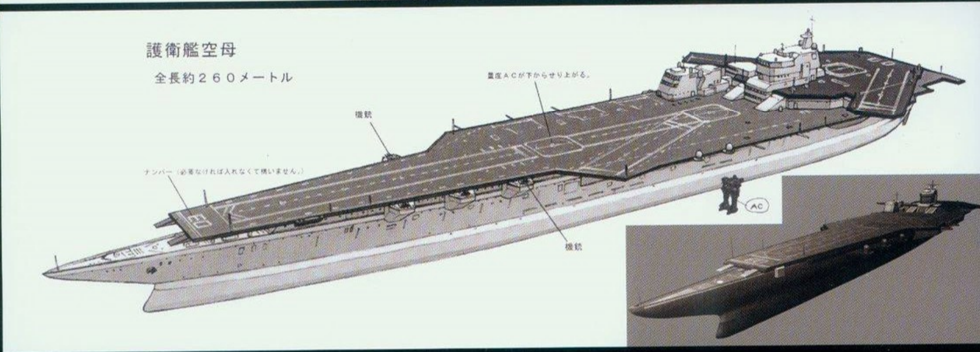




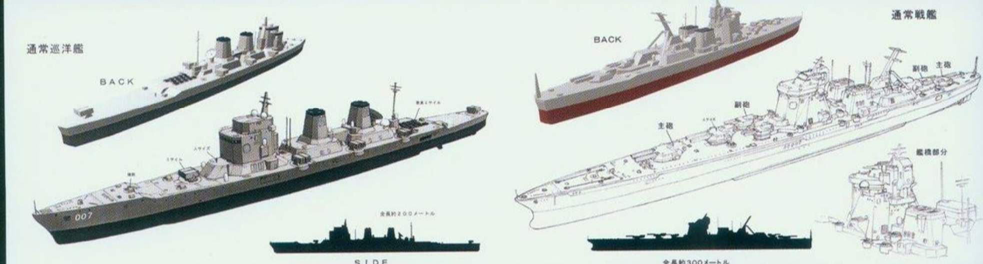

QUEEN'S LANCE

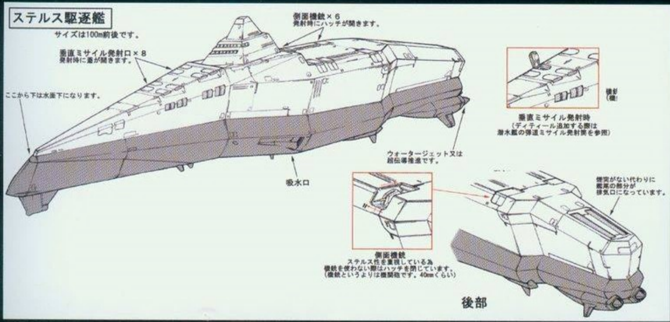


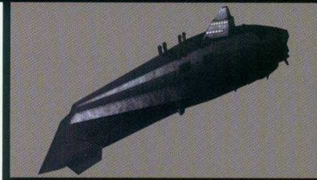

046AC1190



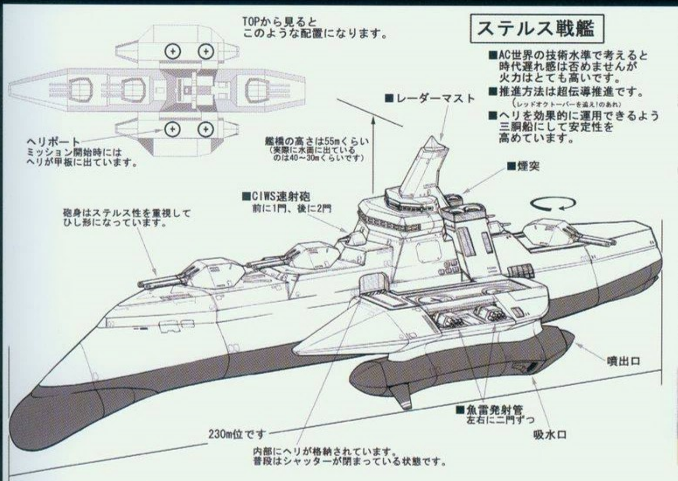

046AC1180

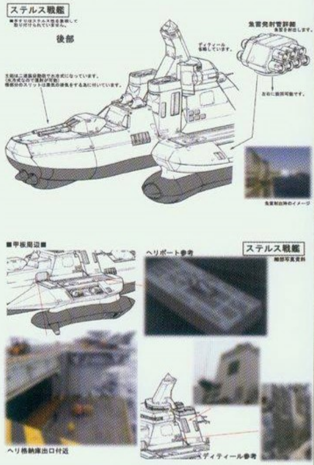


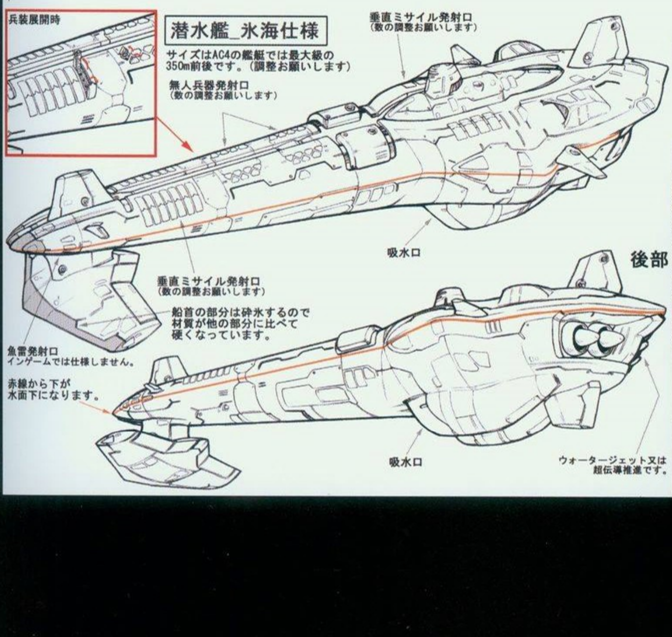


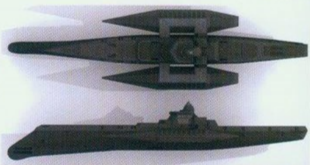



047ST1221



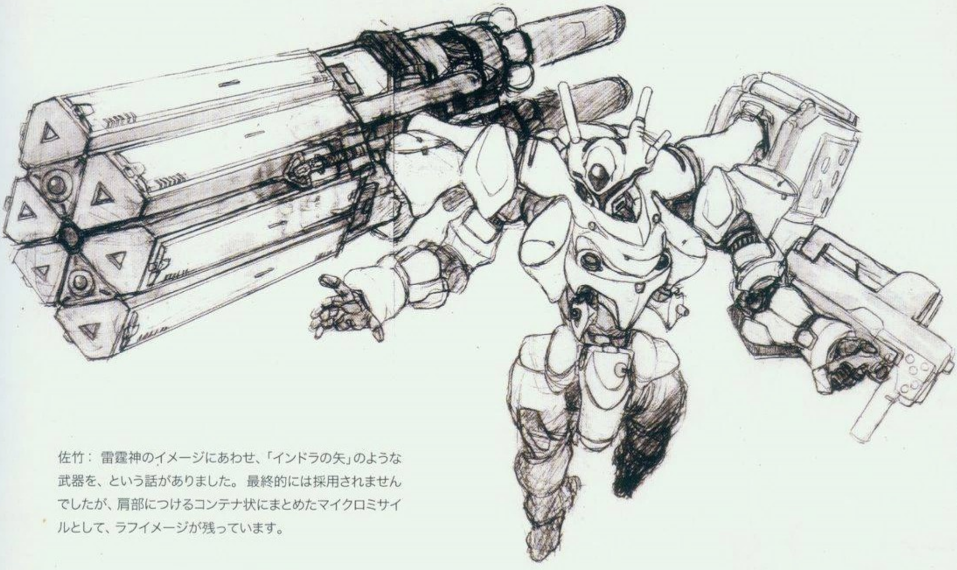


047ST1260

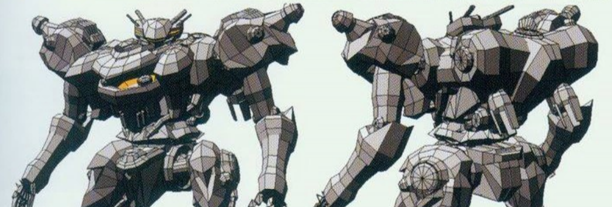
# EQBAL CONCEPT IMAGE

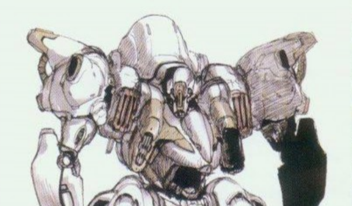


佐竹：当時のメモ書きには「常識はずれの突飛な発想の兵器」と書かれています。
独自のアクチュエーター構造に特徴があり、耐久性・精度・走行機動性に優れた接近戦機体を提供しています。
有機的なイメージに、雷霆神（らいていしん）がそのまま顕現したようなキャラクター性を作り出したい、とイメージを模索していた覚えがあります。

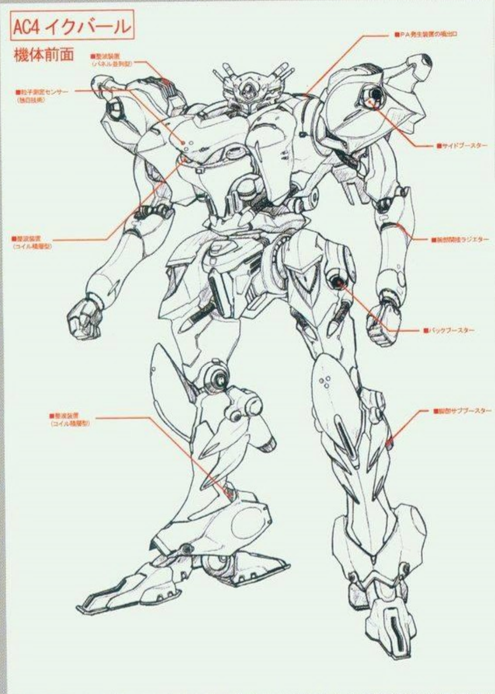


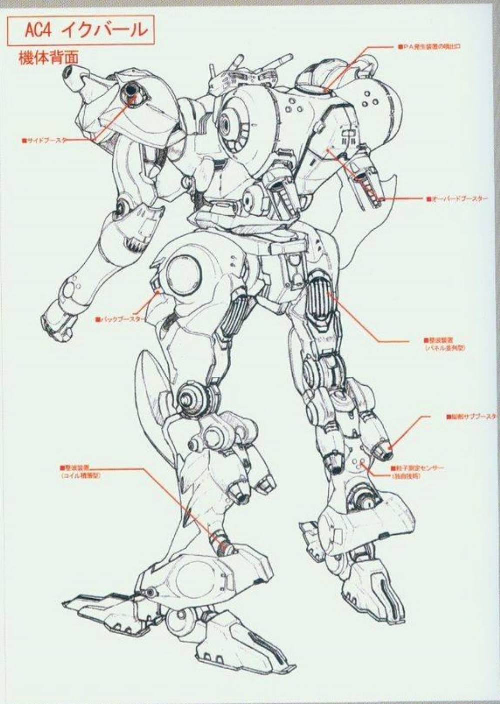
佐竹：雷霆神のイメージにあわせ、「インドラの矢」のような武器を、という話がありました。最終的には採用されませんでしたが、肩部につけるコンテナ状にまとめたマイクロミサイルとして、ラフイメージが残っています。

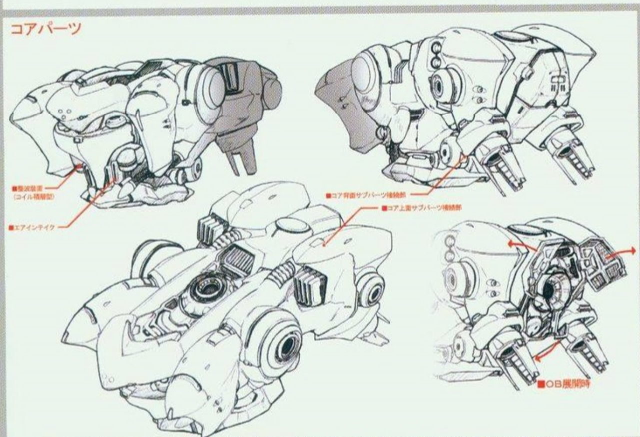




佐竹：イクバールのイメージで最後まで残った別候補のイメージです。コアパーツ後部、ぽっこりと盛り上がった部分が印象的です。おそらく相当にピーキーなオーバードブースタを装備しているのでしょう。
逆三角形のマッチョなプロポーションが、生物的な印象を強めています。最終的には不採用でしたが、なかなかよいイメージで当時気に入っていました。
足の関節が膝の下、スネ上にもうひとつあるイメージになっており、昆虫の足が直立で二足歩行するような奇妙な印象で気味悪くグネグネ歩く柔らかいイメージを持っていました。



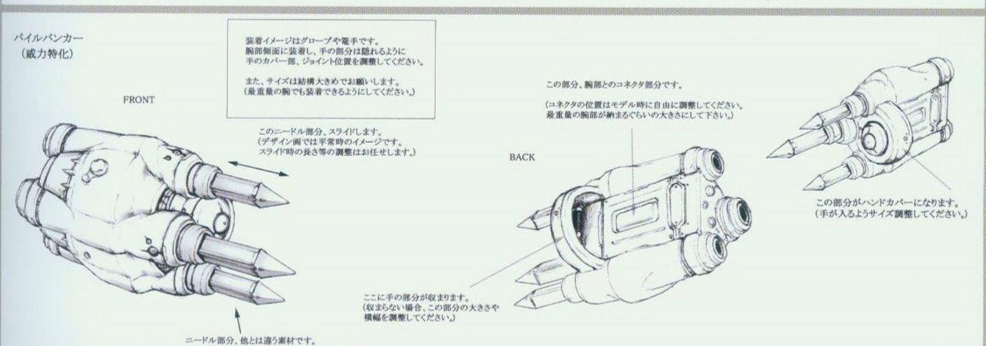






佐竹：おおまかなイメージが固まりかけた段階の全身イメージです。
コアのイメージ、細部が大分違っていますが、頭部の特徴的なシルエットは初期のころから大きな変化はありません。ゲーム中のパーツデータはいったんこのイメージで作り始めていました（後にコアのイメージを企業の設定にあわせて差し替えて新造を行いました）。
イクバールの機体は、プレート並列型とコイル積層型の整波装置が併用で使われています。その他にも、コジマ粒子の測定センサーが各パーツのポイントにレイアウトされており、他の企業にはみられないこれらのディテールはイクバール社の技術力の表れと言えます。

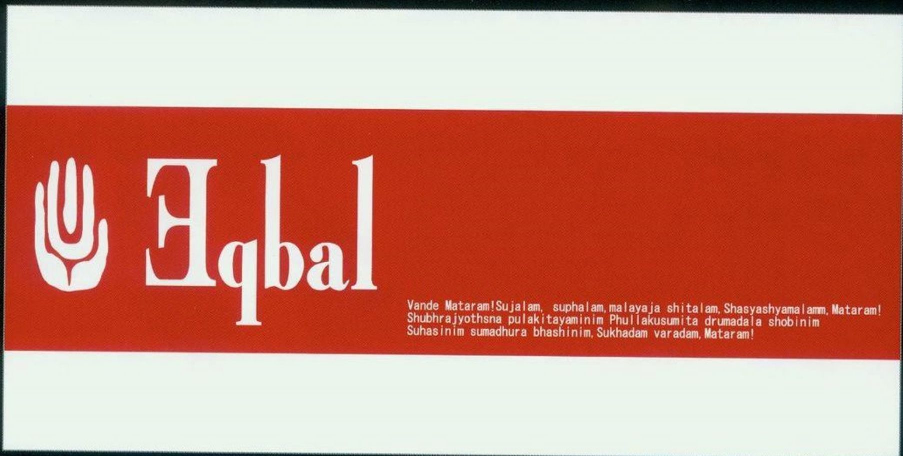





佐竹：４脚にもこれまでと違うイメージが欲しくなりいくつかのイメージをスケッチし検討しました。肉食獣を想起するようなシルエットのハウンド４脚、騎馬のようなシルエットのケンタウロス４脚、タカアシガニのような異形感を特徴にした４脚などを検討してきましたが最終的にイクバール社は４脚を保有しないこととなり、これらのイメージが採用されることはありませんでした。下のパイルバンカーは開発後期のパーツ数＆イメージ調整で、企業イメージと合わなくなって没になったパーツです。このパーツがつかえたら、と思う人も多いのではないでしょうか？

# EQBAL GROUP




## イクバール

インド亜大陸を本拠とし、南アジア経済圏を実質支配する工業系総合企業。
豊富な人的資源を背景とした強固な量産体制と、他とは違った特異な発想の兵器で知られる。
支配圏内に紛争地域が多いため、高い実戦テスト実行力が評価されることも多い。
歴史的経緯からオーメル・サイエンス・テクノロジーと協力関係にある

・ パーツイメージ： 少し古い、あるいは毛色の違った、王道感のない現行兵器らしさ。 生態的でどこか普通でない感じ

・ 他企業との関連
　提携企業： テクノクラート
　協力企業： オーメル・サイエンス・テクノロジー

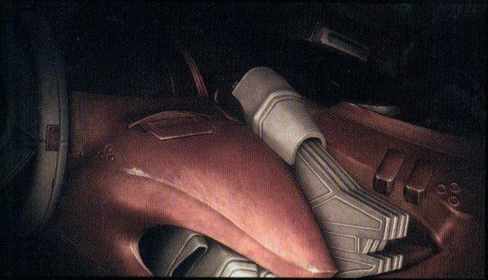
佐竹： 自分でデザインしたアーマード・コア 4 の企業ロゴのなかでは一番気に入っているイクバールのロゴデザインです。 左側のオブジェクトは手を意匠化したものです。 右手なのか、左手をハンコのように押したような反転図版なのかは想像におまかせします。 こういったものは完全には限定しないほうが、それぞれの世界観で楽しめるものだと思います。

手はとても興味深いモチーフで、人類のあらゆる創作活動の多くは手によってこの世に創造され、残されています。多くの文化の中で手は創造の象徴であり、偉大な創造者の手は、魔法の杖と同義です。人類の手は「破壊」を目的にしたものをすら作り出します。 手自体が破壊を生み出し、破壊の象徴となることも稀ではありません。創造と破壊。相反したイメージ。イクバール社が、彼らの企業理念の象徴として手というモチーフを選んだことに興味がつきません。 諸々の事情でアーマード・コア フォーアンサーではイクバールからアルゼブラと名前を変えることになります。







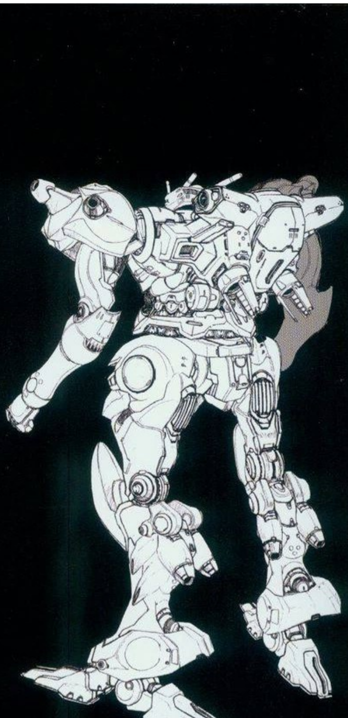







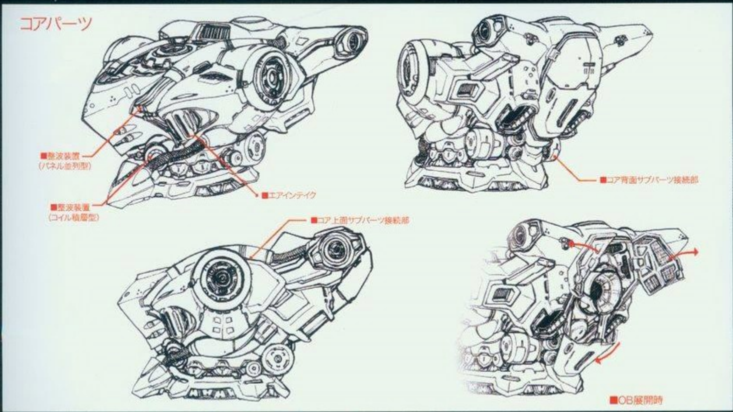

# BASE







佐竹： 開発中期に出した各パーツのデザインにさらにディテールを追加してビジュアルイメージの向上をはかったものです。 ゲーム内のイメージに反映されたところと、 されていないところがあります。 イクバールのカラーイメージは「赤」であると早い時期からディレクターと話をしており、それらのイメージは、企業ロゴや、リンクスのキャラクター構築の際に大いに役立ちました。

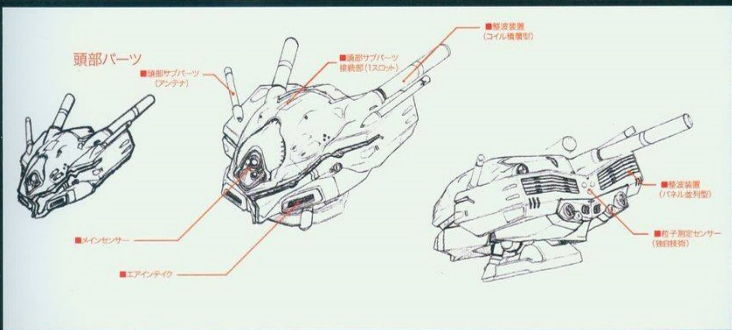


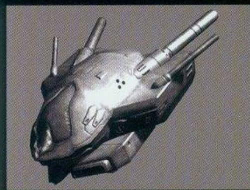



## CORE

**SALAF-CORE**

全コア中、最軽量となるパーツ
近距離機動戦を想定している

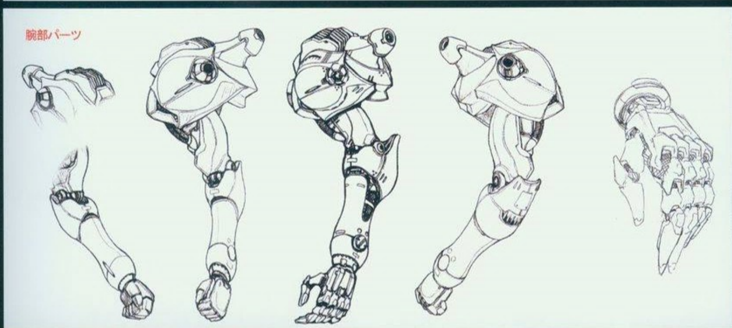


## HEAD

**SALAF-HEAD**

機体の運動性能を重視
安定性の高い軽量パーツ






## ARMS

**SALAF-ARMS**

近接戦に最適化された軽量パーツ
特に運動性能に優れている

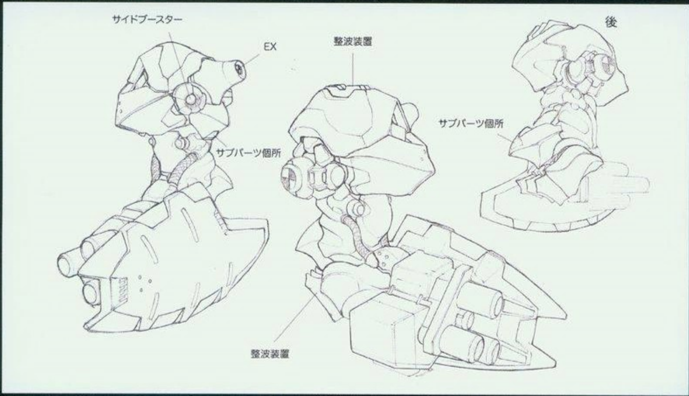
### イクバールコアと頭部のデザインについて

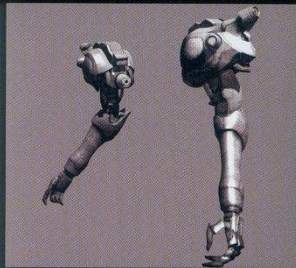
佐竹： コアは開発後半に決まった「最軽量のコア」というコンセプトにあわせ、2度にわたって大規模な改修を行いました。 ディレクターと協議し、甲冑のようなフォルムを意識して最終調整。 他の企業コアとイメージがかぶらないよう、前後の厚みを抑え目にしつつ、スタンダードな格好良さを構築したい人が使いやすいコアになるようにスタイリングをまとめていきました。 結果的にイクバール社の企業機体は、スマートで、かつ力強いフォルムのキャラクターになったと思います。

イクバール社のロゴの説明で手が企業理念を象徴するモチーフになっていると書きましたがこの頭部のイメージもそれに準じてスタイリングされています。 同社頭部用スタビライザーの筒型のものを中央に装備して、ロゴのオブジェと見比べてみると意外に似ていることに気づくかと思います。 頭部の3方向に伸びる特徴的なアイラインは、ロゴオブジェでも同様のラインで手の意匠のように表現されています。このイクバールの頭部は「開かれた手」のイメージです。イクバールロゴのオブジェクトは手（創造と破壊）であり、そして頭（想像の泉）でもあります。この頭部は、これらのイメージがひとつになった姿としてデザインされたものでした。 技術者はイクバール社の思想を顕現したものとしてこの機体を設計したのでしょう。このあたりに、彼らの企業理念の一旦が垣間見える気がします。

企業ロゴのデザインは機体デザインよりも随分後にされたものであり、後付的なイメージではありますがゲーム上には表出しない、バックボーンのエピソードとして楽しんでいただければ幸いです。

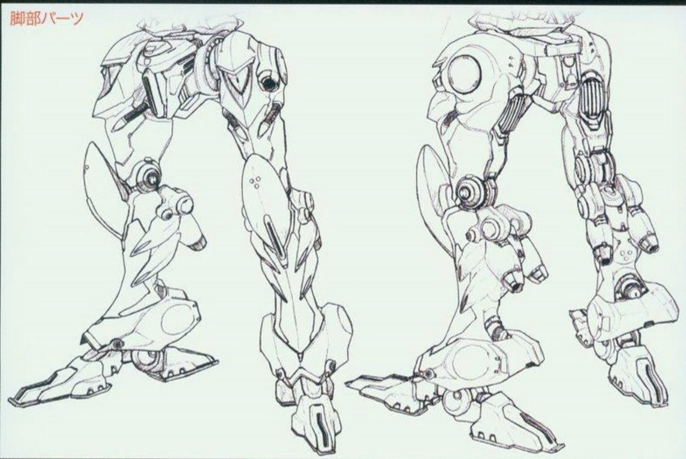
## ARMS

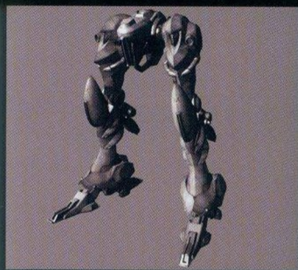


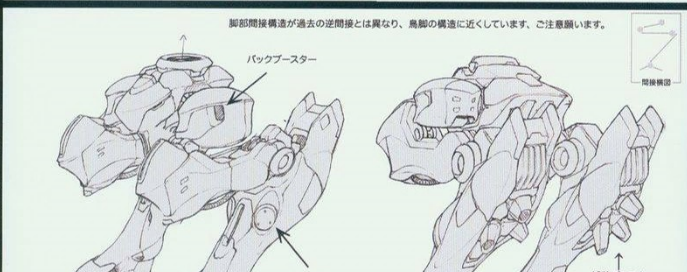
**INJIL-ARMS**
武器一体型の腕部パーツ
威力の高い連装ショットガン

## LEGS



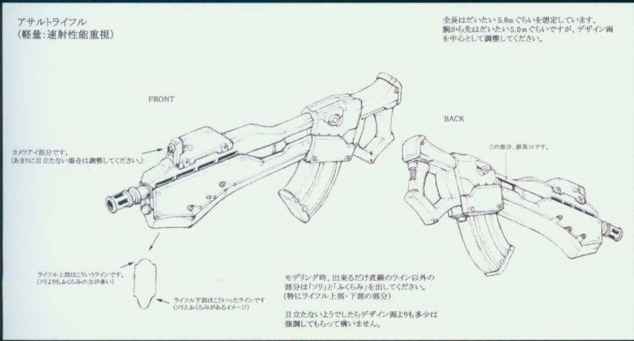



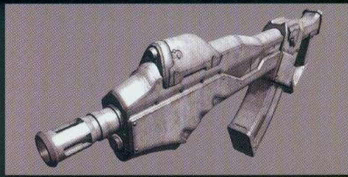
**SALAF-LEGS**
機動戦用の軽量二脚タイプ
基本運動性に優れる



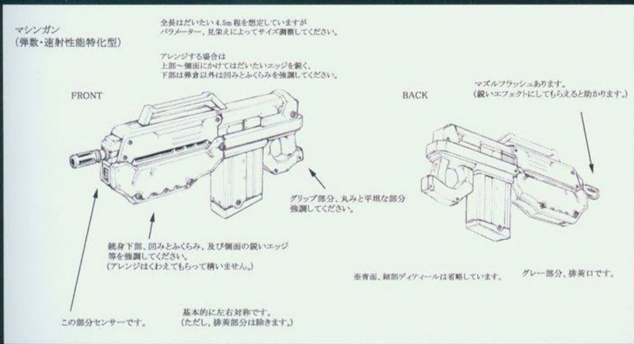


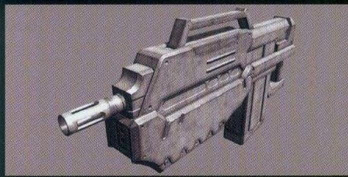

**TAWHID-LEGS**
圧倒的なジャンプ性能を誇る
機動戦用の逆関節タイプ



**AZAN**
速射性に優れた突撃型ライフル
近距離機動戦が想定されている



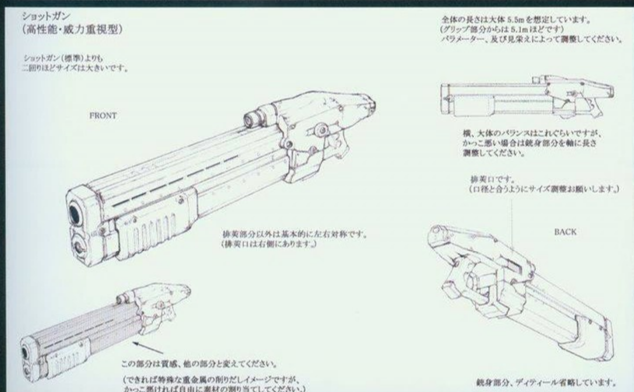



**ZAKAT**
きわめて速射性の高いマシンガン
操作性にも優れた近距離特化兵器



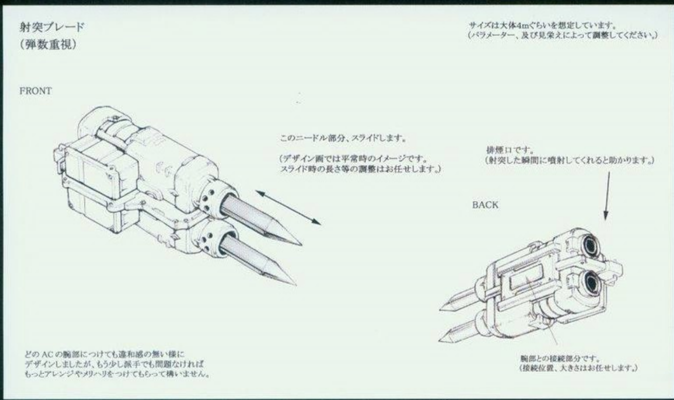


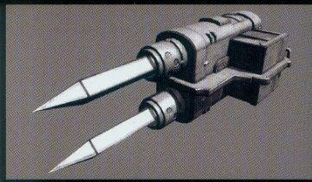

**SHAITAN**
16発もの弾丸を同時に発射する
スタンダードなショットガン



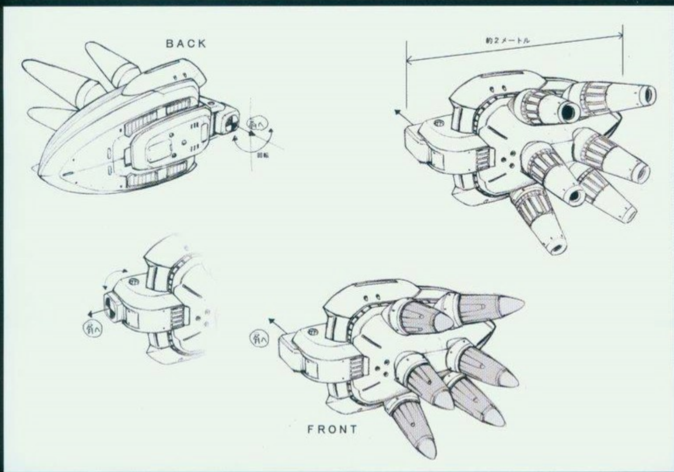



**IBLIS**
PAへの効果を重視した
対ネクスト戦用重ショットガン



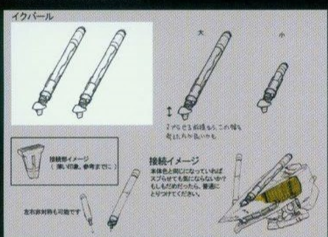
**RAJM**
一撃必殺を実現
最大の攻撃力を持つ特殊兵器





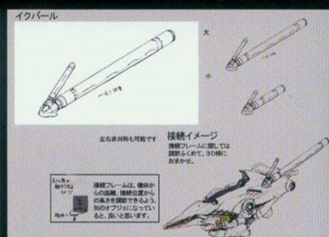

**QADAR**
試作型の特殊散弾兵器
圧倒的な瞬間火力を誇る

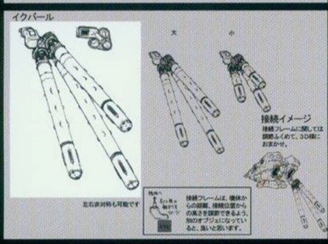
## STABILIZER

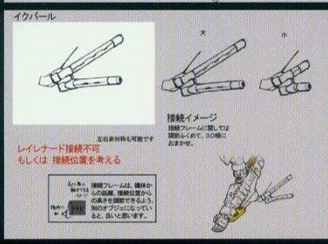


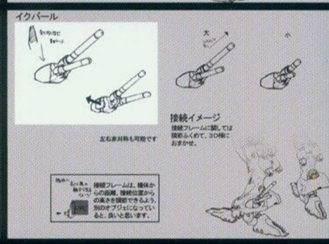


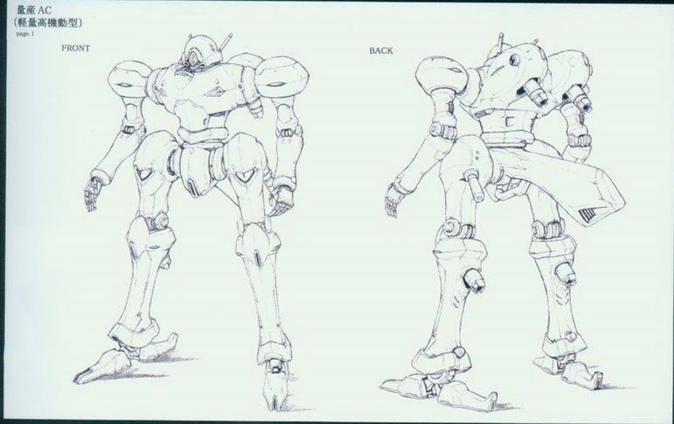




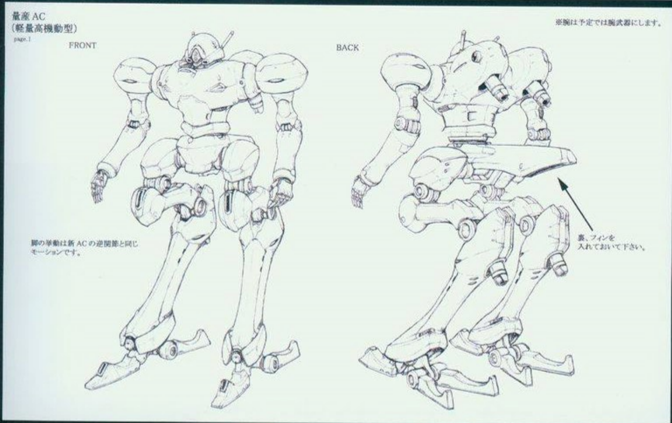





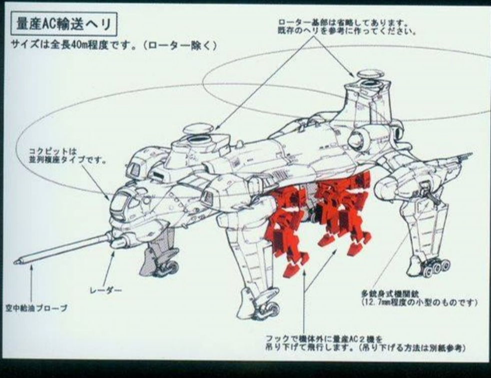


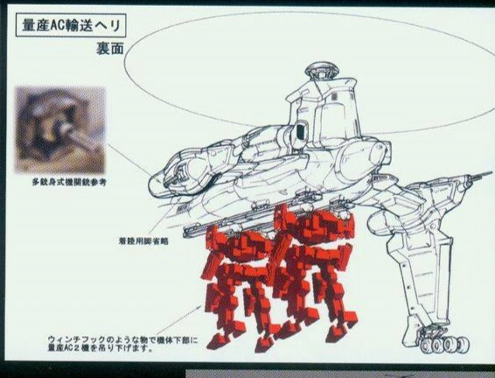

SHAHID





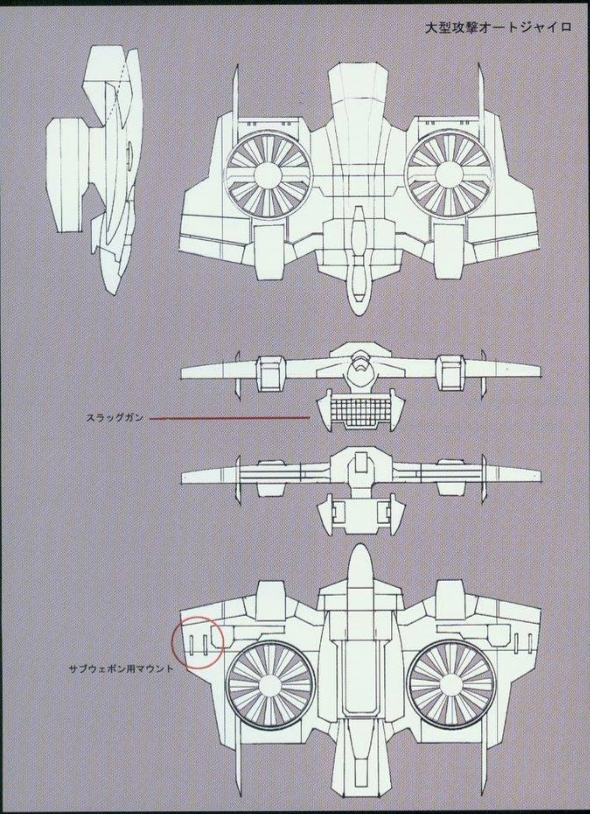

SELJQ



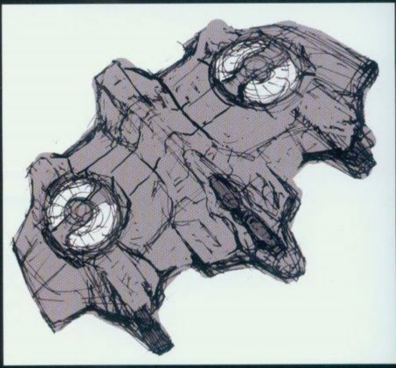




EX-DAGON

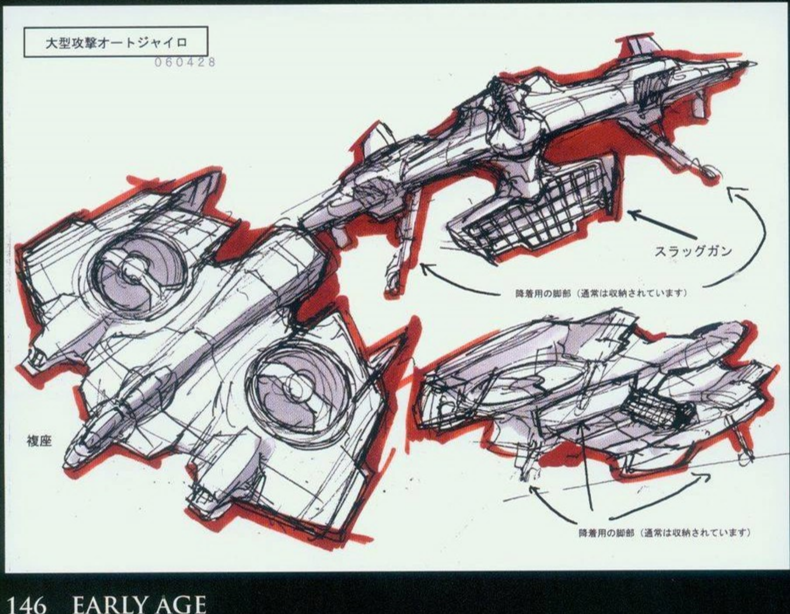


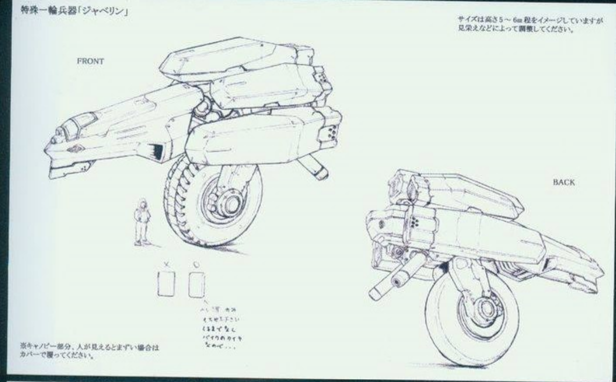

大型攻撃オートジャイロ
スラッグガン
サブウェポン用マウント





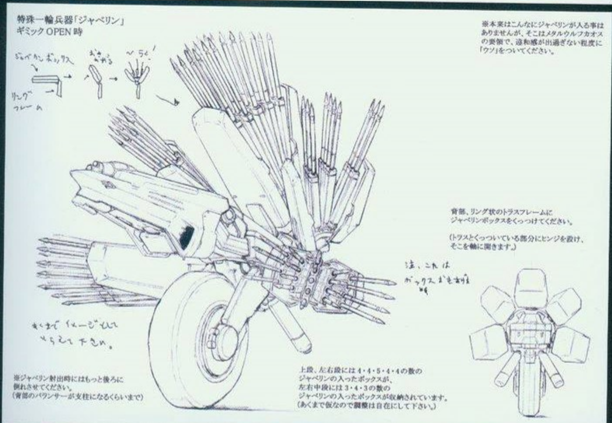
NASR

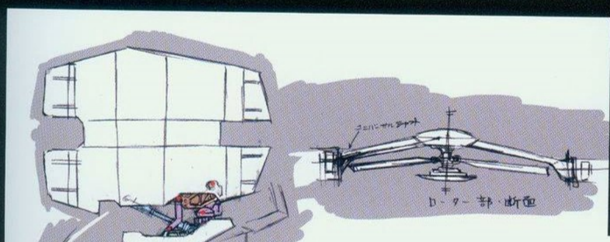

大型攻撃オートジャイロ
060428
スラッグガン
降着用の脚部（通常は収納されています）
複座
降着用の脚部（通常は収納されています）

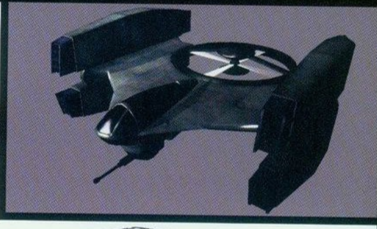


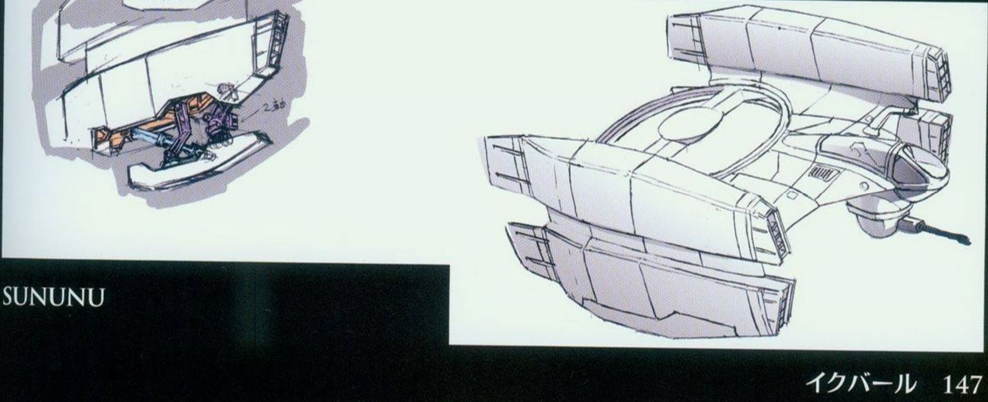



SHAULAH





SUNUNU

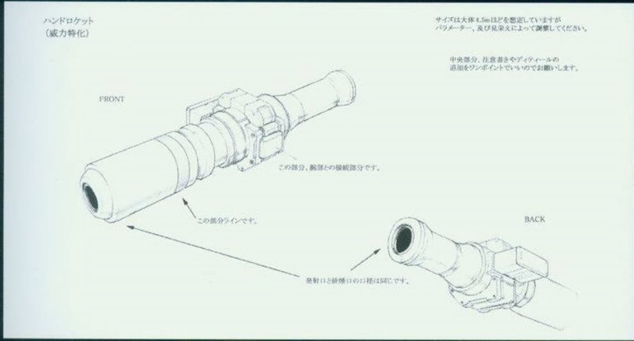
TECHNOCRAT

## テクノクラート

ロシア系の半国有軍事企業。連邦随一の軍事力を誇る邦国ロシアの軍備の９割以上を供給する。
兵器のほとんどが旧式であり、技術水準は総じて低く、イクバールとの提携が命綱となっている。
実質的に、支配企業の技術的最底辺をなす斜陽企業

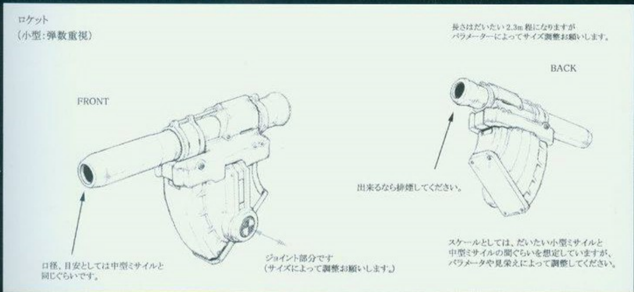
・ パーツイメージ：技術水準が低く、旧式。工夫のない、旧共産圏のイメージ

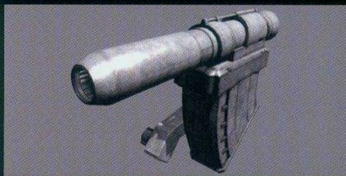
・ 他企業との関連
  提携企業：イクバール



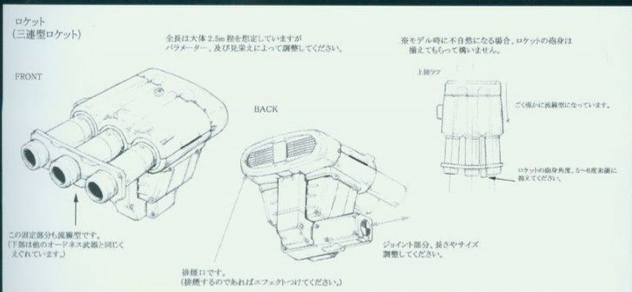


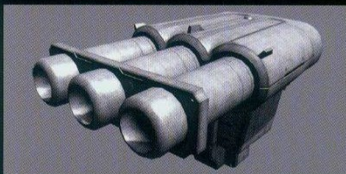

**CPH-48**
ロケットの腕部武器版
着弾により爆発を発生させる



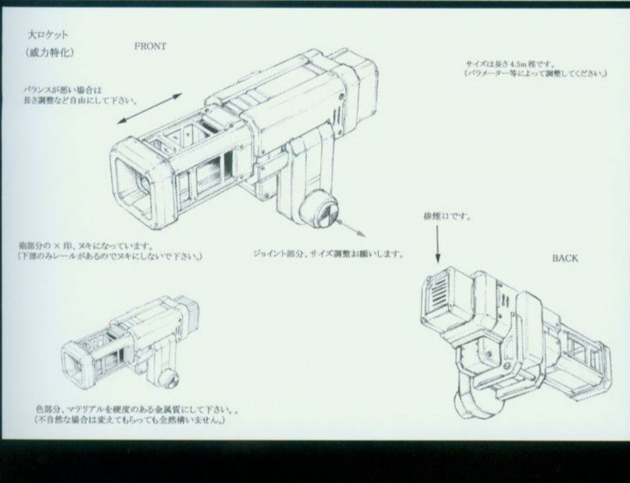



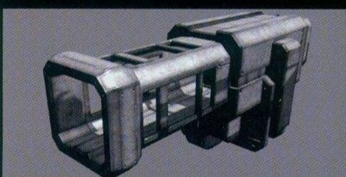
**CP-48**
スタンダードなロケット
ロックオン機能を持たない



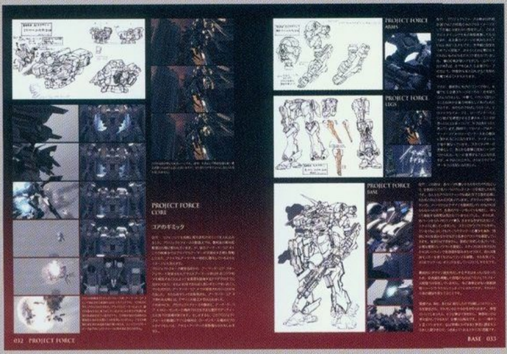
**CP-49**
同時発射数を増加させた
強化型ロケット



**BVS-50**
高威力の大型ロケット
着弾により大爆発を発生させる

# ROSENTHAL CONCEPT IMAGE




佐竹： 当時のメモ書きには、「聖騎士・全企業のなかで中庸なバランスの能力を備えた企業」などと書かれています。
一度、6企業の候補から外れた後、開発中期に復活するという紆余曲折を得た企業機体です（あくまでこの機体はプロジェクトフォースという発表の場だけのデザインという予定でした）。
機体フレームのイメージとしては比較的アーマード・コアシリーズのラインを色濃く残したスタイリングになっています。が、各所に垣間見えるディテールの密度感や、背中の翼状の武器などで、イメージが大きく違って見えた方も多いのではないでしょうか？

プロジェクトフォースの際に入れられていた各種展開ギミックはオミットされ各パーツのラインを整理する形で中庸なイメージの機体にまとめられていきました。

# ROSENTHAL GROUP

ROSENTHAL

## ローゼンタール

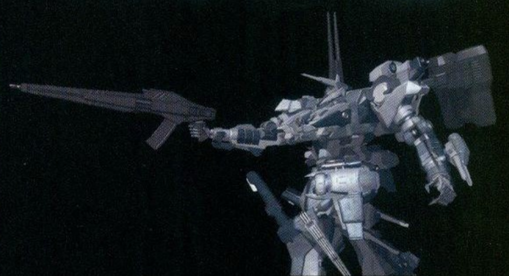
財閥系巨大資本グループの一翼を担う総合軍事企業。
同グループの強い政治的影響力により、パワードスーツおよびAC開発の双方で有力な位置を占めている。
極めて緻密な設計に裏打ちされた、汎用的でバランス感覚に優れた兵器を提供する。
欧州BFFと協力関係にあり、GA＝レオーネメカニカ陣営を牽制している。

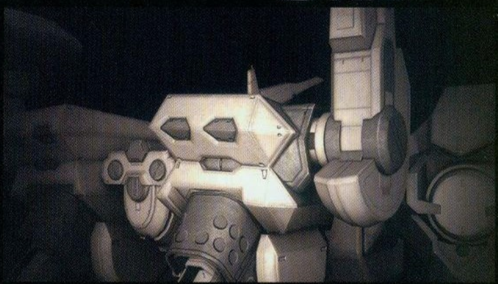
・ パーツイメージ： 近未来的精密機械。造り込まれた美しい機械。象徴性を重視している。癖がなく、細身で扱い易い

・ 他企業との関連
　提携企業： オーメル・サイエンス・テクノロジー
　協力企業： BFF





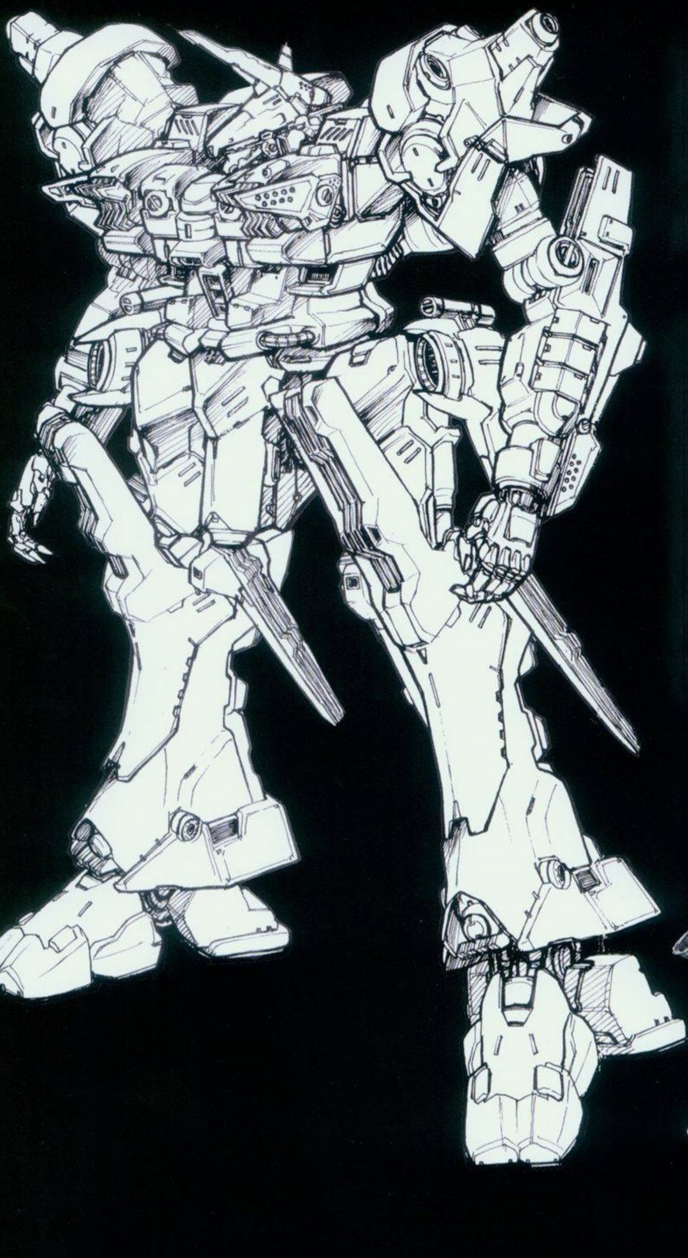





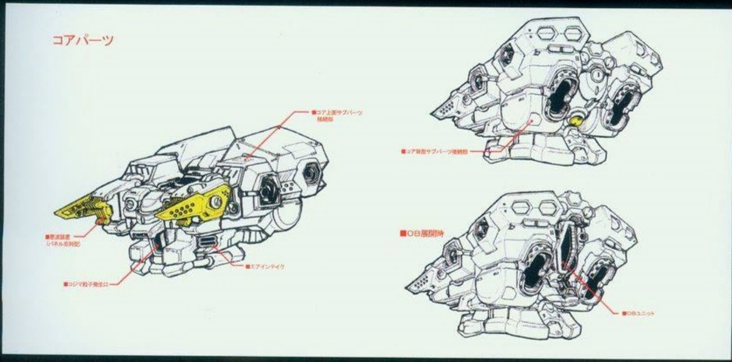


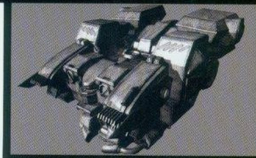


## BASE





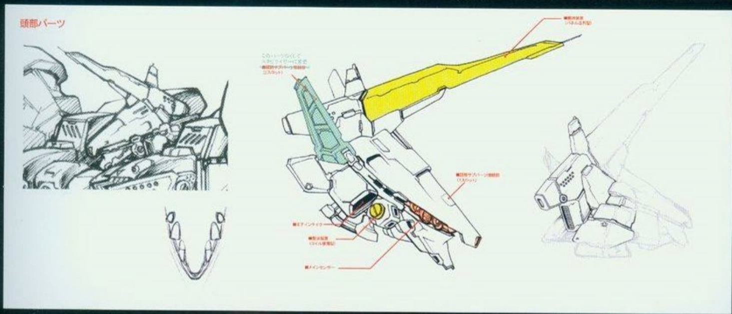


## CORE

CR-HOGIRE

高い水準でバランスのとれた
癖の無い汎用パーツ

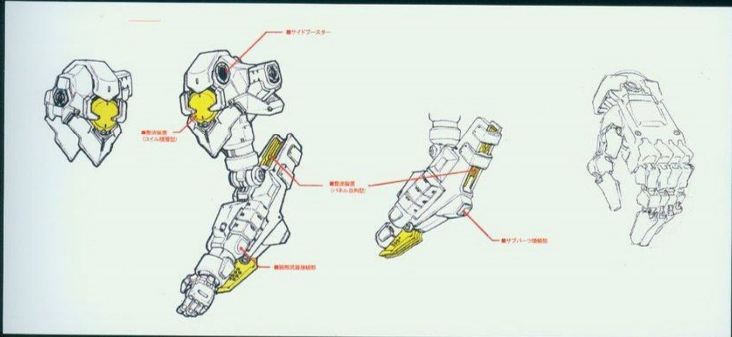





## HEAD

HD-HOGIRE

万能をコンセプトに設計された
癖のない汎用パーツ

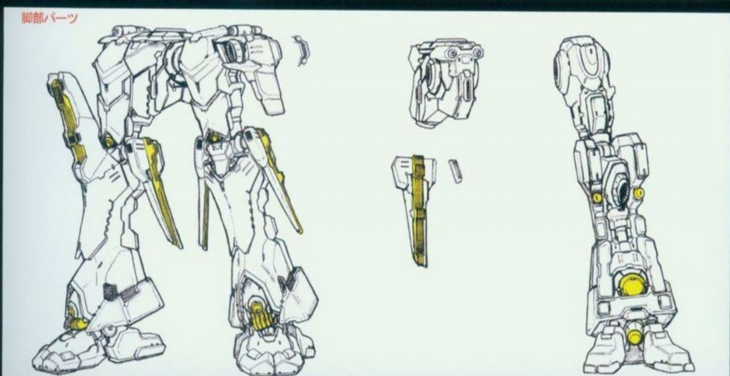




## ARMS

AM-HOGIRE

汎用性の高い万能パーツ
戦闘距離を選ばない






## LEGS

LG-HOGIRE

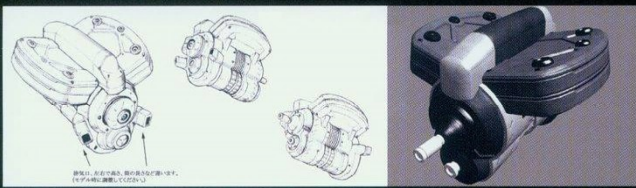
基本性能と低負荷を両立
万能性に評価の高い中量パーツ

## FCS

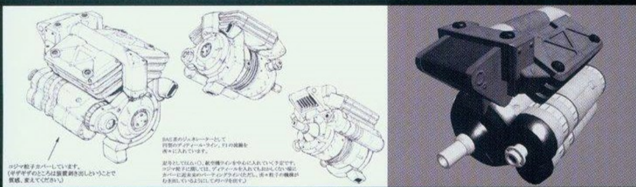



**IFS-HOGIRE**
バランス型の万能パーツ
様々な武器に無難に対応する

## GENERATOR



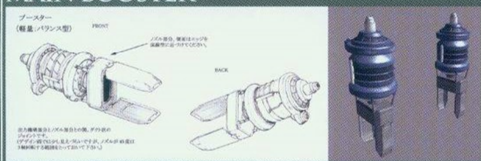
**GN-HOGIRE**
重量を抑えた汎用パーツ
EN関連のバランスに優れる



**GN-HECTOR**
PA重視型の汎用パーツ
タフな機体を構成できる

## BOOSTER

### MAIN BOOSTER




**CB-RACHEL**
性能バランスを崩さずに軽量化
軽機体用の汎用パーツ



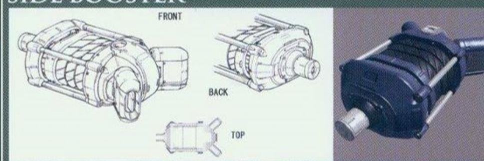

**CB-HOGIRE**
出力と持続性のバランスを重視
癖のない万能パーツ

### BACK BOOSTER

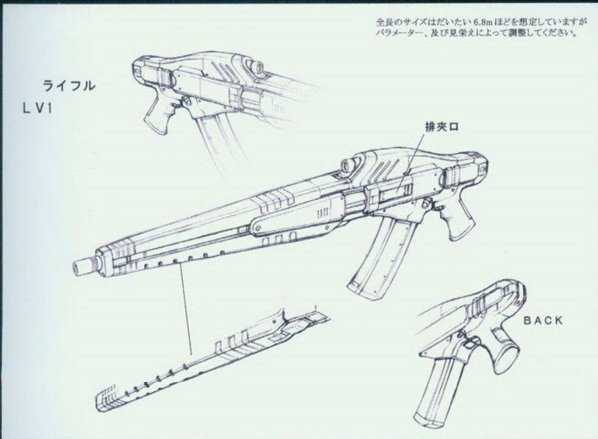


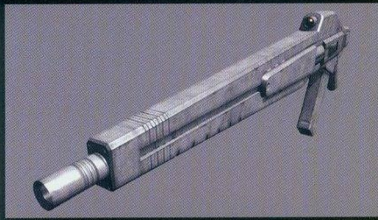

**LB-HOGIRE**
軽量化を施された汎用パーツ
戦術の幅を広く採ることができる

### SIDE BOOSTER

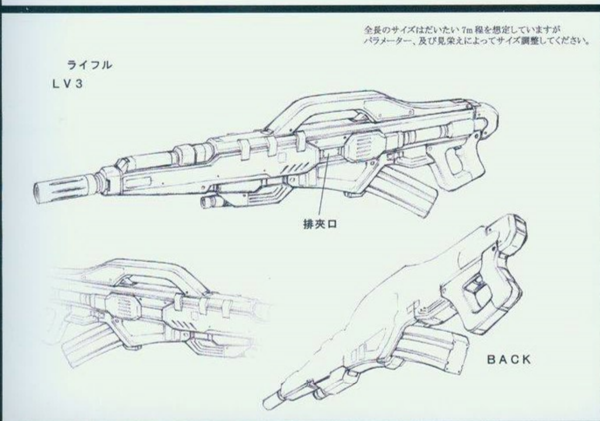


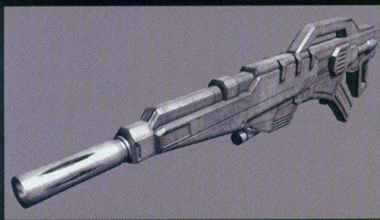

**AB-HOGIRE**
万能型の中量パーツ
欠点が無く、安心して使用できる



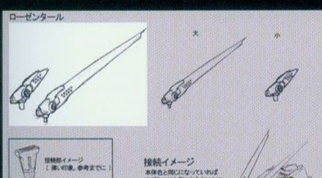
**IRF-R100**
バランスのとれた標準型ライフル
機体負荷が少なく、扱い易い

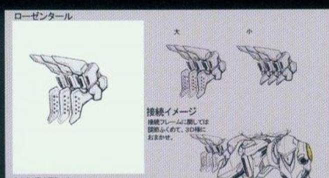


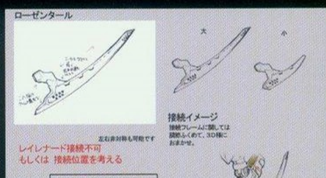



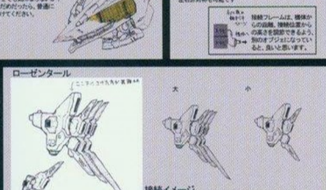
**MR-R100R**
全体にパフォーマンスを向上した
改良型ライフル

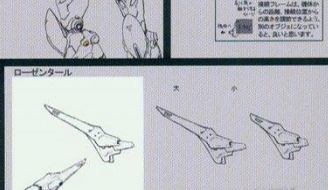
## STABILIZER

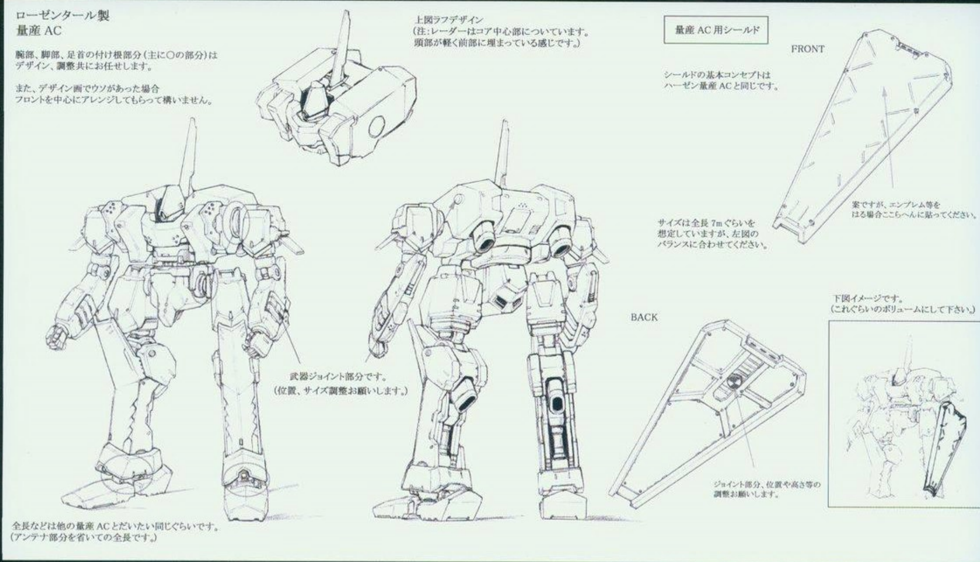


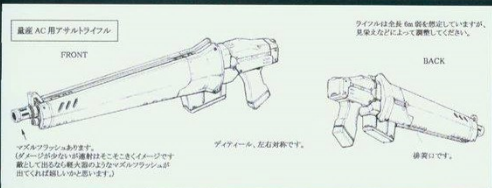



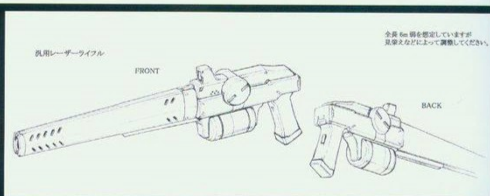



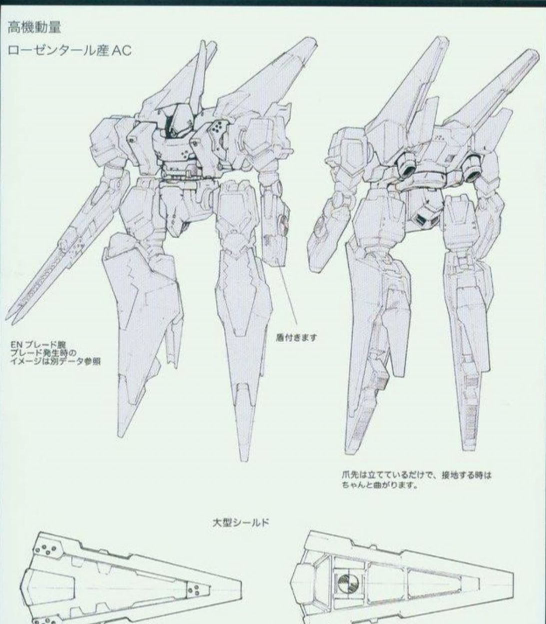



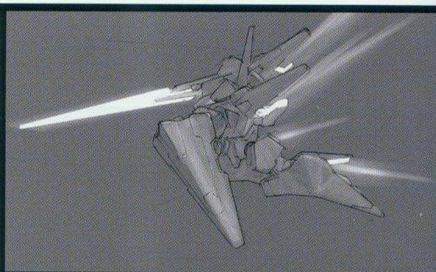







GA03-SOLARWIND

# OMER Science Technology

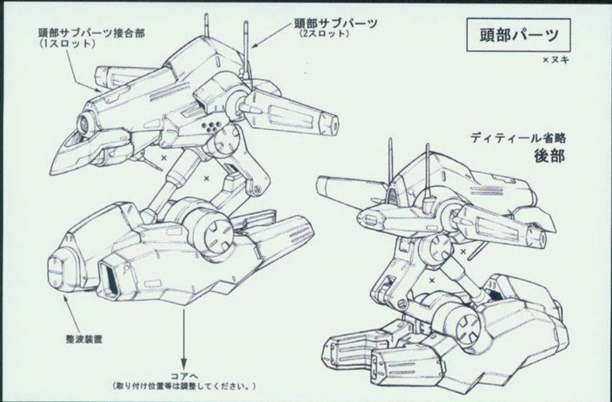
## オーメル・サイエンス・テクノロジー

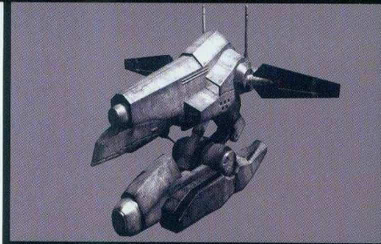
旧イスラエルを本拠とする総合軍事企業。
単一民族で構成される邦国と関係が深い。
技術的独立性の高さで知られており、優れた着想による独自の兵器は他の追随を許さない。
レイレナード系を除いて、コジマ技術の独自開発に成功している唯一の企業でもあり、技術水準は極めて高い。
民族を背景としたローゼンタールとの提携関係の他、歴史的経緯からイクバールと協力関係にある。

・ パーツイメージ： 近未来的でスマート。技術力が高く、独自性が強い。小型、コンパクトなイメージ

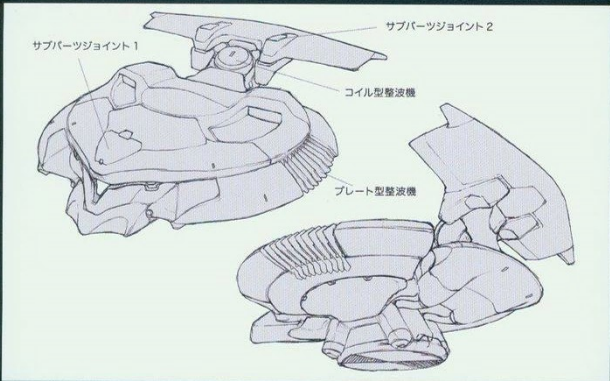
・ 他企業との関連
　提携企業： ローゼンタール
　協力企業： イクバール

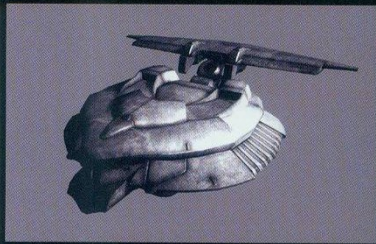
## HEAD



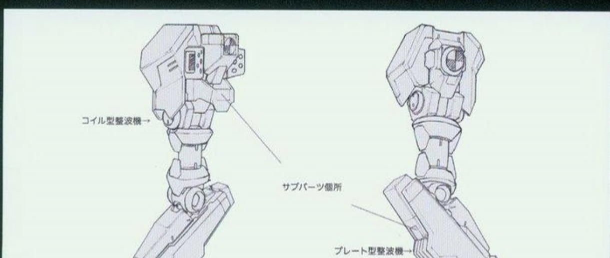
**HD-JUDITH**
基本性能のバランスを維持しつつ
PAの強化を実現した秀作パーツ

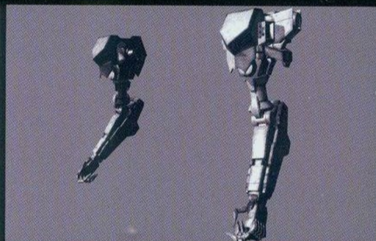


**HD-HOLOFERENES**
極限まで無駄を省いた
実験段階の最新軽量パーツ

## ARMS

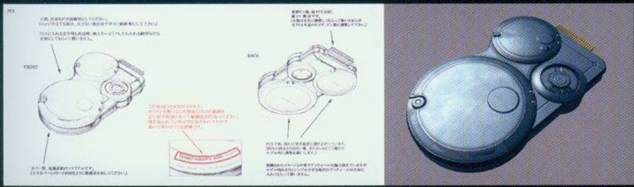


**AM-JUDITH**
機体負荷の少ない軽量パーツ
PAを中心に性能バランスがよい

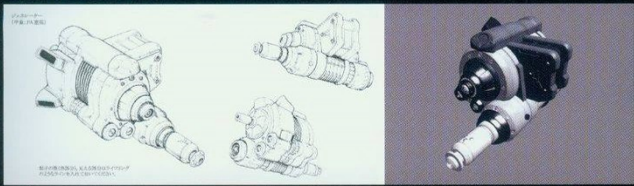
瀧本： 今までのシリーズにも登場している、伝統のアンテナヘッドパーツのアーマード・コア 4版として考えました。
ローゼンタールというメーカーのことも考え、無機質なアンテナのみだとメーカーの特色とは違うと思い、このようなデザインになりました。
通常の頭部よりも軽量化を図りつつ、アンテナ頭部らしい縦長のシルエットにしています。

## FCS




**FS-JUDITH**
性能のバランスを保ちながら
ロック速度の向上に成功した

## GENERATOR



**GN-JUDITH**
多彩な要求に応える
軽量のバランス型パーツ

## BOOSTER

### MAIN BOOSTER

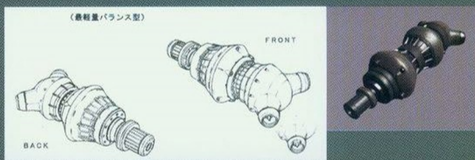



**CB-JUDITH**
上昇力に特化した特殊パーツ
持続的な空中戦闘が可能となる

### SIDE BOOSTER




**AB-JUDITH**
持続性を重視した軽量パーツ
安定したパフォーマンスを発揮

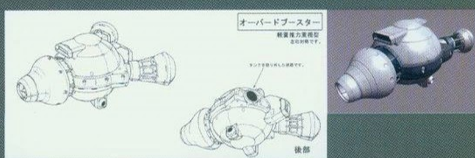



**AB-HOLOFERNES**
新設計のQB機構を採用
噴射時間の長い特殊仕様

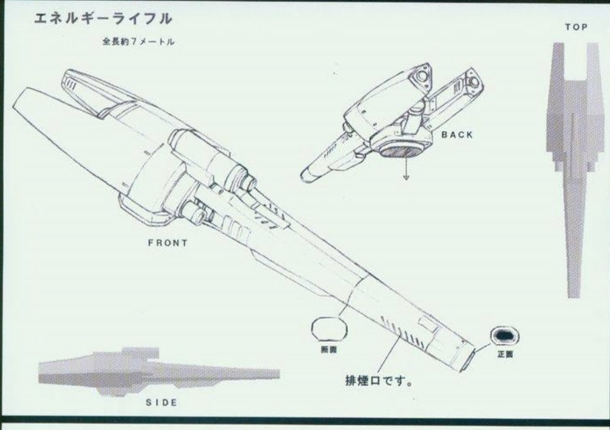
### OVERED BOOSTER

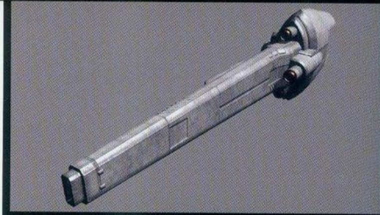



**KB-JUDITH**
軽量化と共に消耗を低減
使用負荷の少ない汎用パーツ

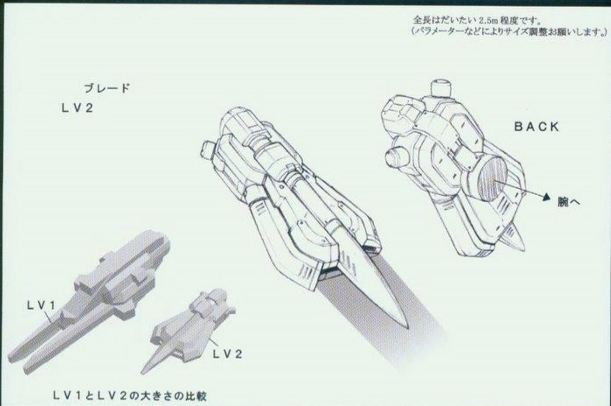


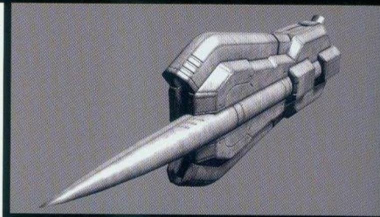

**KB-PALLAS**
優れたトータルバランスを誇る
技術に裏打ちされた秀作パーツ



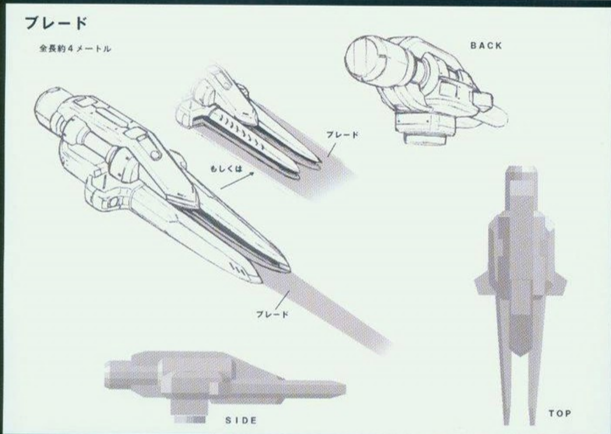



ER-O200
発射時の消費ENを抑えた
機動戦用のレーザーライフル



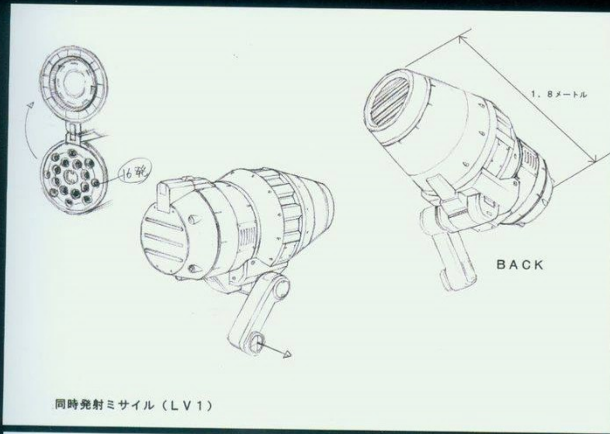
EB-O600
小型のレーザーブレード
格納可能

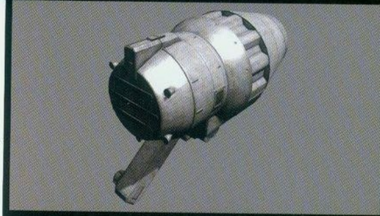




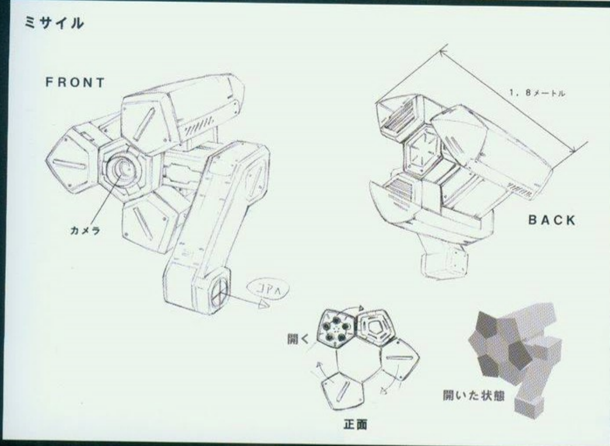

EB-O305
汎用性を重視した最新型
刀身の長さに特徴がある

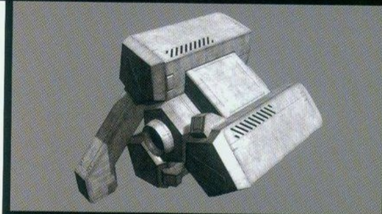
ローゼンタール系のエネルギー兵装です。
デザイン上では用紙一杯に線画を起こすので1個1個のデザインを並べても、大きさが分かり難かったりするのですが、格納可能な武装は設計段階から用途が明確なので、比較的に小さくしてあります。



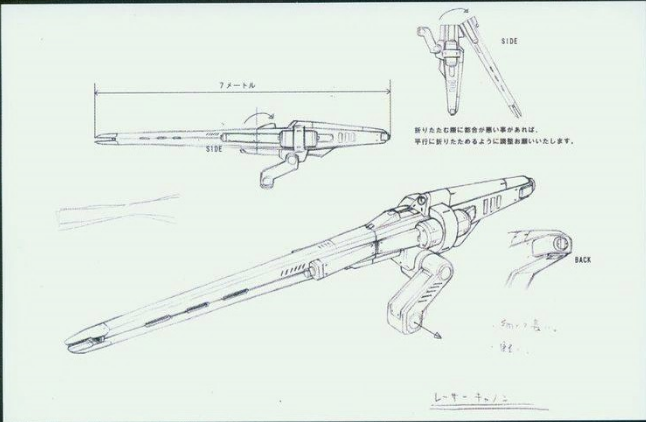



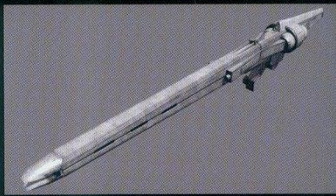
MP-O200
面として対象に飛来する
スタンダードな散布型ミサイル



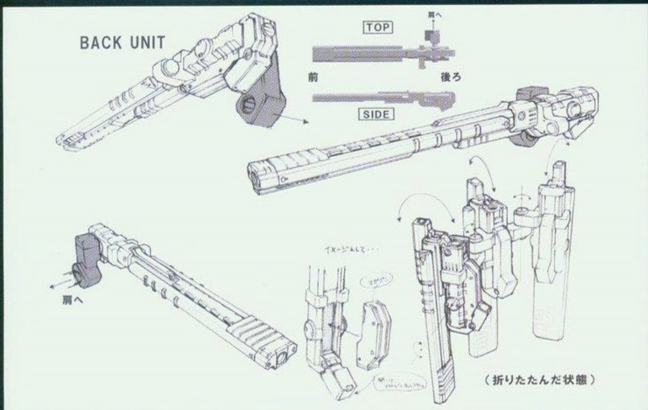



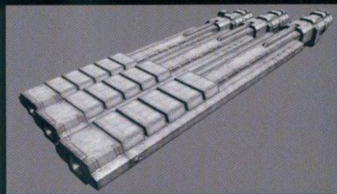
MP-O203
横方向への広がりの大きい
特殊な散布型ミサイル



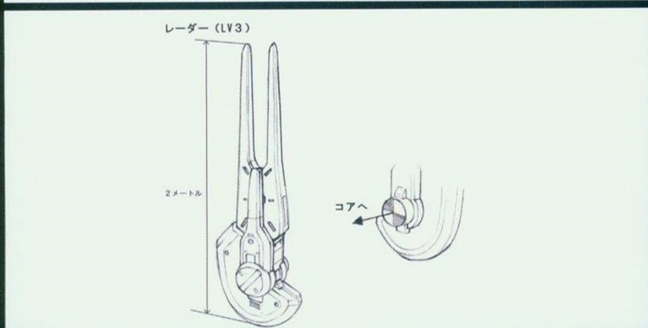



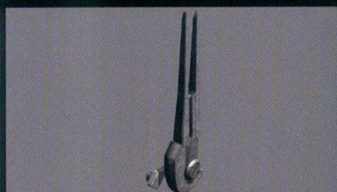
EC-O300
軽量で発射時の消耗を抑えた
バランス型レーザーキャノン



EC-O307AB
同時に３発を斉射する
特殊な大型レーザーキャノン



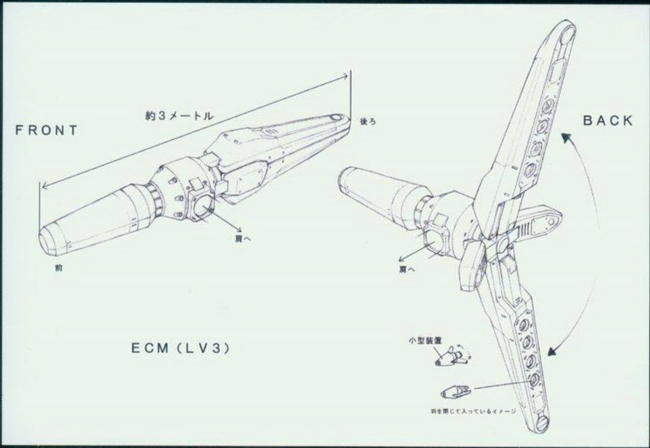



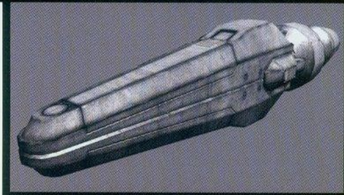
RDF-O200
バランスの良い標準型レーダー
スキャン間隔が短い

佐竹：プロジェクトフォースの項でも解説しましたが、この翼は言ってみればシンボルです。ローゼンタールグループの傘下であるオーメル社が製造元で、その美しい姿には気品すら感じます。

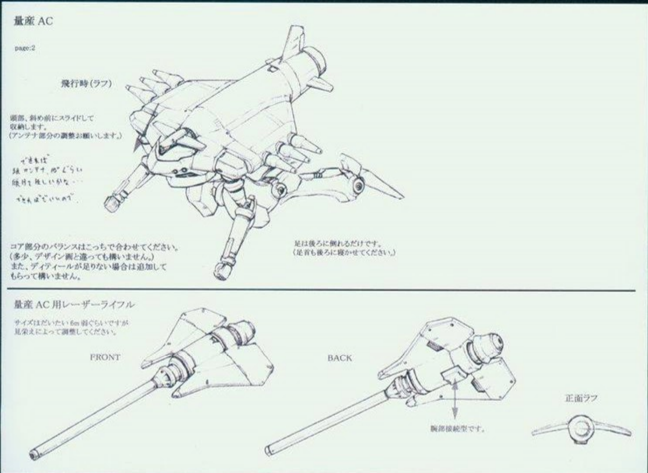
オーメル社からローゼンタール社に与えられたその翼は、騎士たるローゼンタールの「ノブリス・オブリージュ」の思想として機体に具現化され、その高貴さ・精神の清廉さのシンボルになりました。

しかし同時にそれはオーメルの「隠れみの」としても十全に機能したのです。続くフォーアンサーの時代、傘下であるはずのオーメル社はおおきく躍進しています。 まぶしい光のその奥には濃く暗い影が浮かび上がるものです。 時代の表裏が交錯する戦争の狭間、オーメル社は暗躍し黒幕として時代の趨勢を動かしたのです。シンボルには表だけではなく、裏の姿や意味が隠されているという話でした。



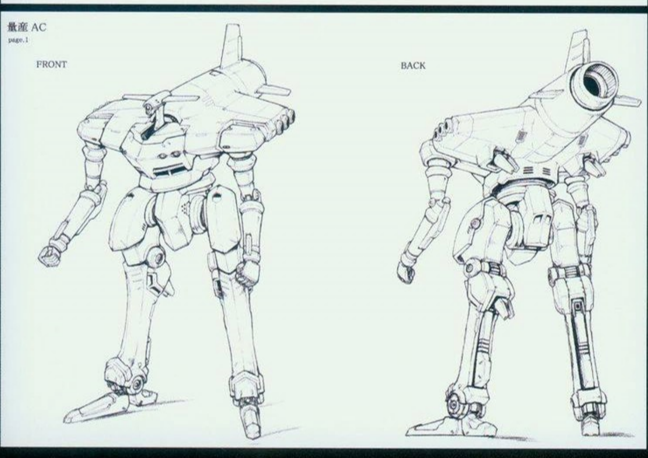



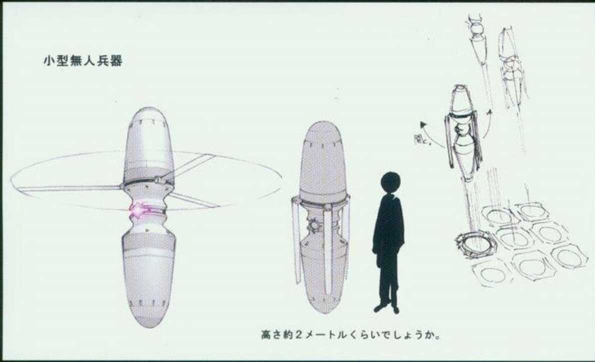
AR-O401
レーダー障害を発生させる
散布型のECM兵器

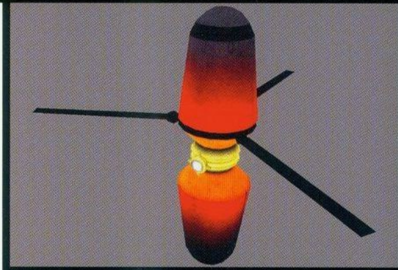




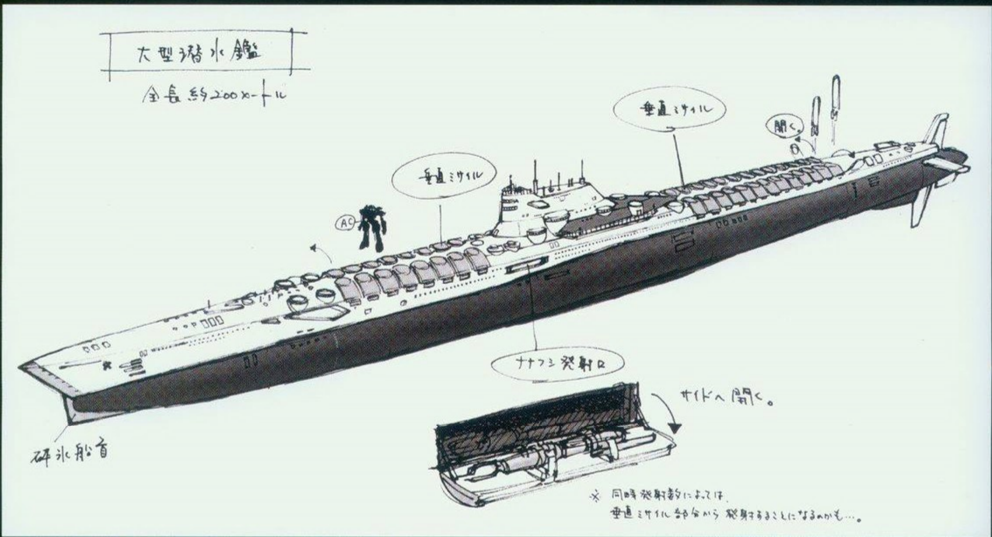

TYPE-ARGINE

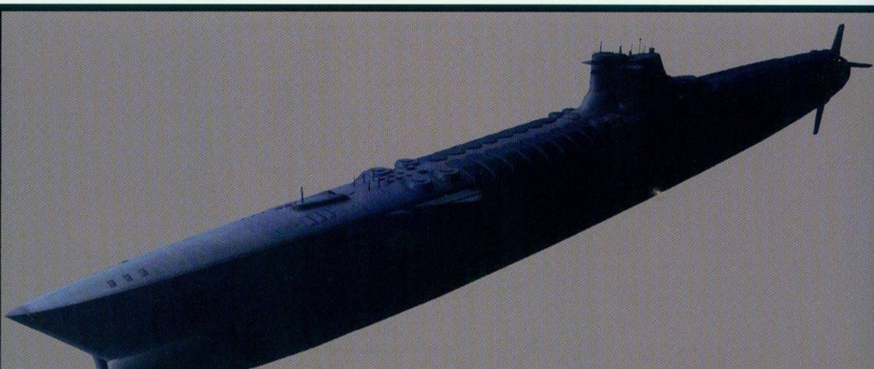




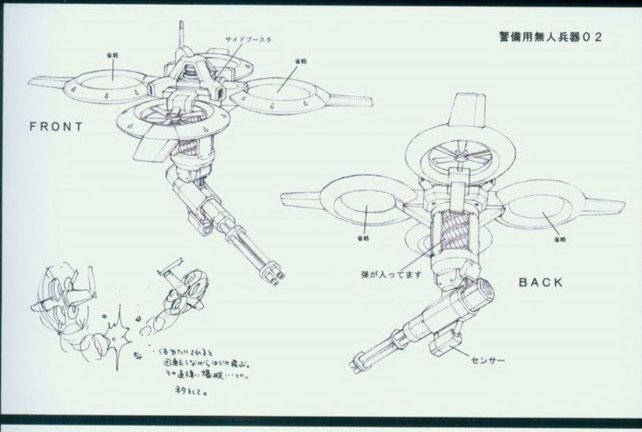



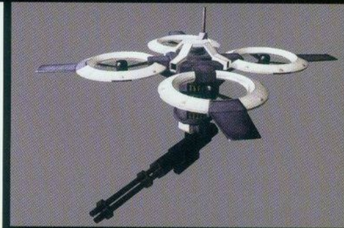
EX-DAGON



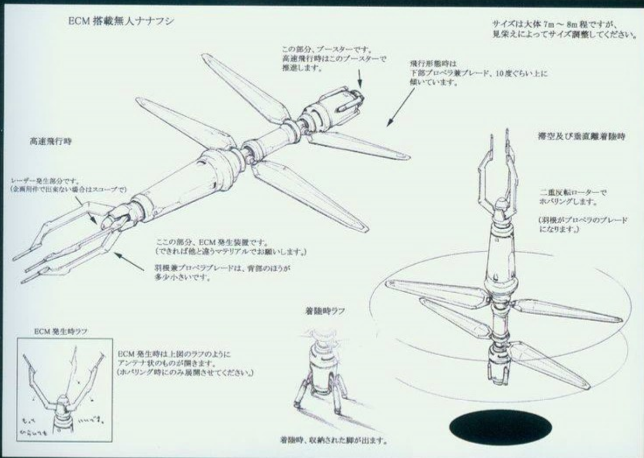



CLASS ACADIR"THORN"



UB-HYMENOPTERA

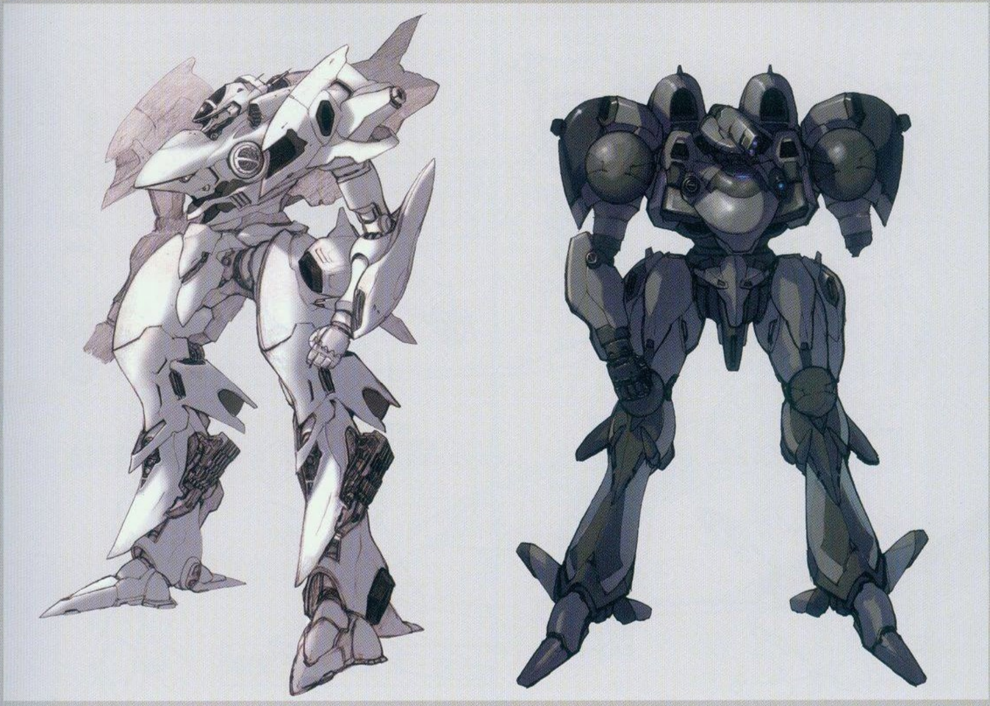




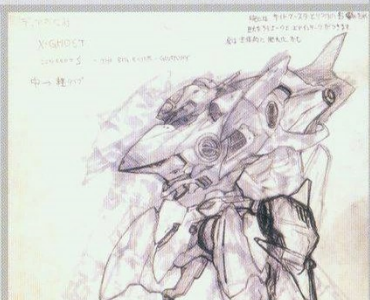

UE-NANAFUSI

# INTERIOR UNION CONCEPT IMAGE







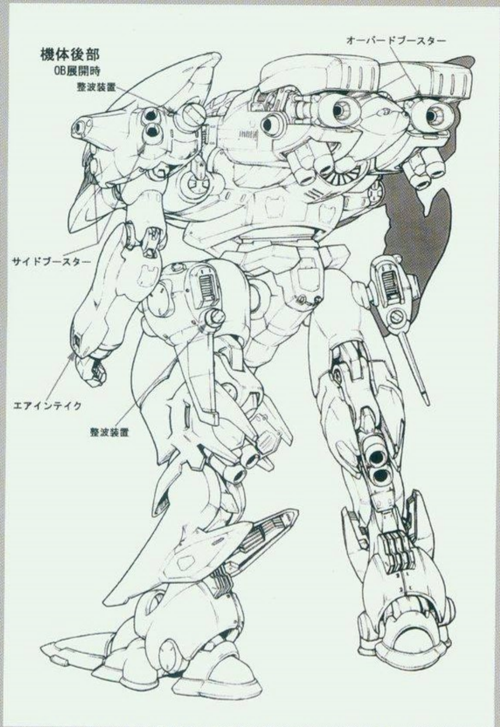



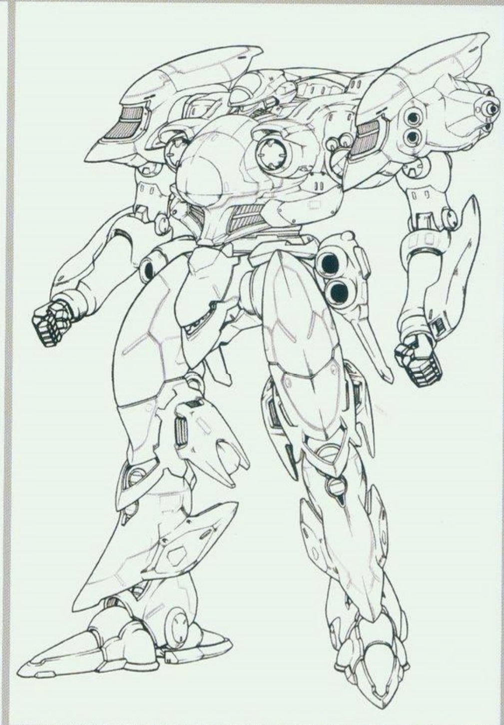

佐竹： 当時のメモ書きには、「戦闘機、もしくは兵器のイメージがある海洋生物のような」と書かれています。

航空機系のイメージを随所に取り入れてスタイリングをまとめられていったインテリオル。形をブラシュアップしていく際に、注意してもらったことは特に肩部です。

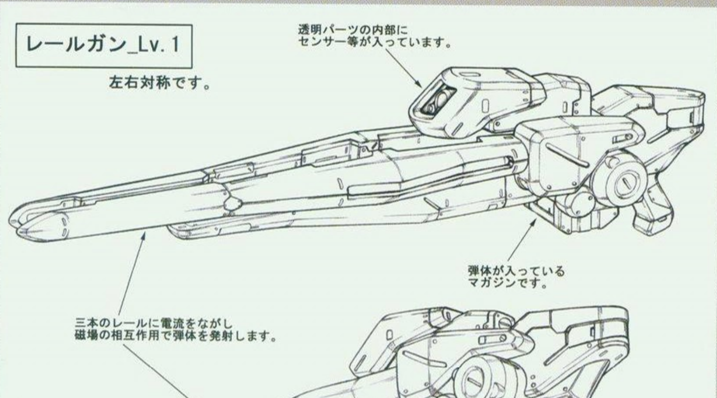
ネクストの肩部はサイドブースター取り付け、ラジエーター・エアインテークなどがレイアウトされている事によりこれまでのシリーズに比べて肥大化の傾向にあります。

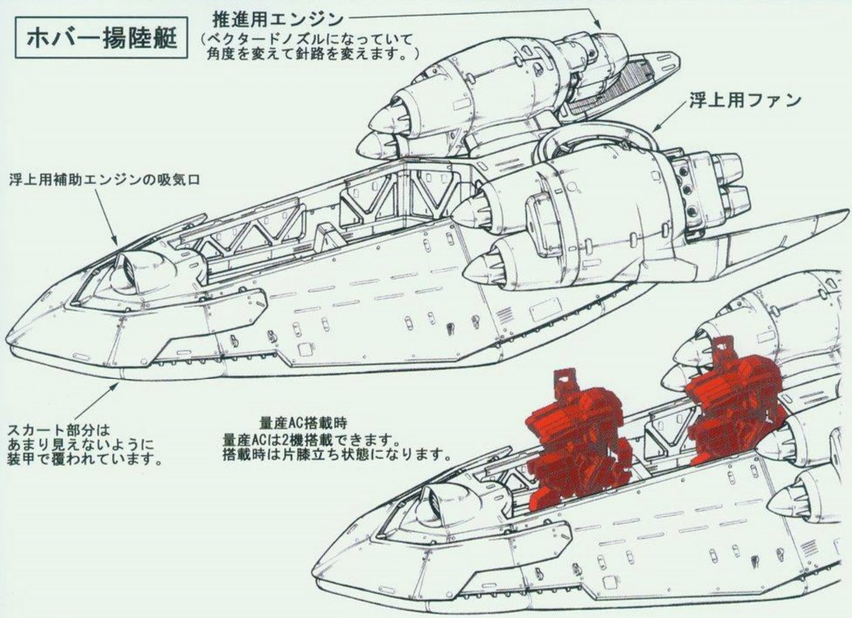
各企業のイメージが同じような印象にならないようにインテリオル肩部は生物の口を想起させるような特徴的ラインで形成されています。

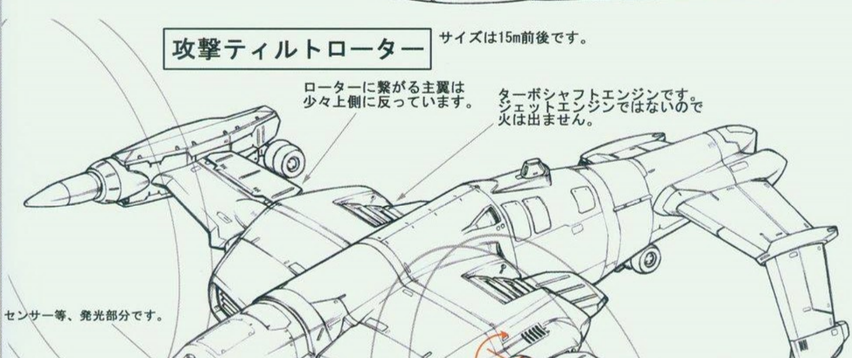


瀧本： 開発中盤、企業のイメージを固めていく中で、インテリオルの標準機体はローゼンタール社に比べて全体的に重量感のある企業としてまとめられていくことになりました。 前項のコンセプト絵に比べて、太く力強い方向性でスタイリングのチューンをはかりました。大まかに方向は確定したのですが、コア正面などは開発後期になって若干シャープな印象に修正が加えられています。




ホバー揚陸艇
推進用エンジン
（ベクタードノズルになっていて
角度を変えて針路を変えます。）
浮上用ファン
浮上用補助エンジンの吸気口
スカート部分は
あまり見えないように
装甲で覆われています。
量産AC搭載時
量産ACは2機搭載できます。
搭載時は片膝立ち状態になります。


攻撃ティルトローター
サイズは15m前後です。
ローターに繋がる主翼は
少々上側に反っています。
ターボシャフトエンジンです。
ジェットエンジンではないので
火は出ません。
センサー等、発光部分です。
コクピットは密閉型です。
装甲でパイロットは守られています。
ここを軸に翼の角度を変えます。
可動範囲はこの状態から90度の範囲です。
二連装ビーム砲
左右のエンジンの下部に
取り付けられています。

# INTERIOR UNION GROUP

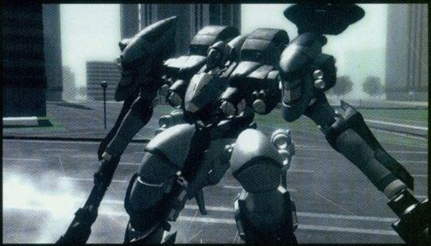
LEONE MECCANICA

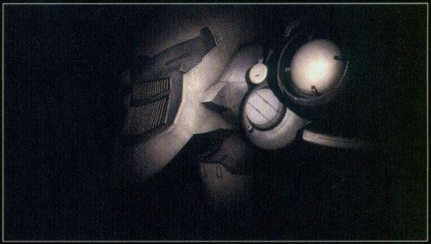
## レオーネメカニカ

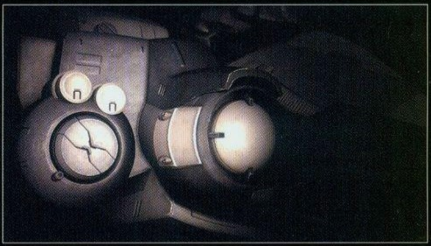
インテリオル・ユニオンの盟主となる、ハイテク系総合企業。イタリア系。
欧州第二の軍事企業でもあり、高性能かつ高価な兵器を提供することで知られる。
主として政治的理由からGAと協力関係にある。

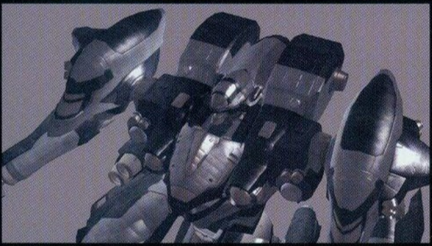
・ パーツイメージ： 最先端技術を駆使した高精度かつ高価なイメージ。
流線基調のSFテイスト（メリエスほどではない）。

・ 他企業との関連
グループ企業： メリエス、アルドラ
協力企業： GAアメリカ



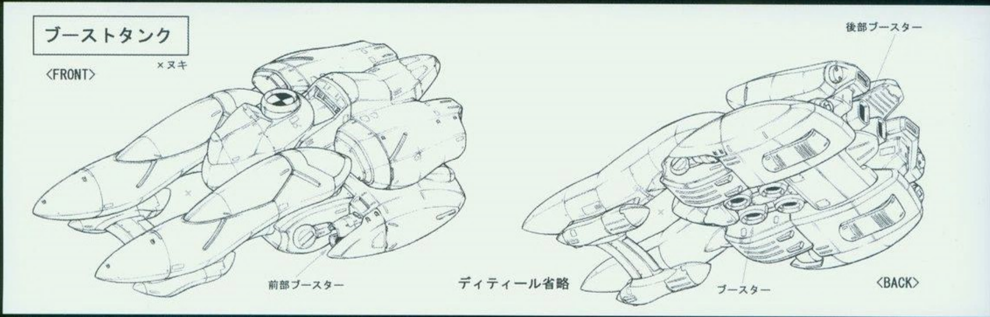


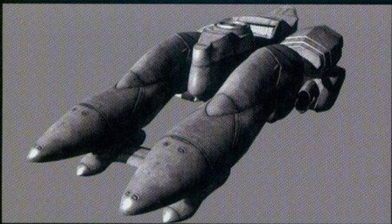




瀧本： エネルギー兵器が主兵装で、ラフの段階で既に完成したフォルムでしたので、それをまとめて行きました。中量級でも重量寄りの機体とのことで機体をマッシヴな印象に変更を掛けていきました。

機体の各部に航空機的なイメージを取り入れています。 航空機といっても洗練された戦闘機ではなく、攻撃ヘリ等のような流線型でありながら無骨な印象を与えるようなコンセプトにしました。 頭部は実弾系は無骨なイメージがあったので、エネルギー兵器側はヒロイックなイメージにしてみました。各種センサーを守る為に、航空機のキャノピーのような風防が特徴になっています。

## TANK



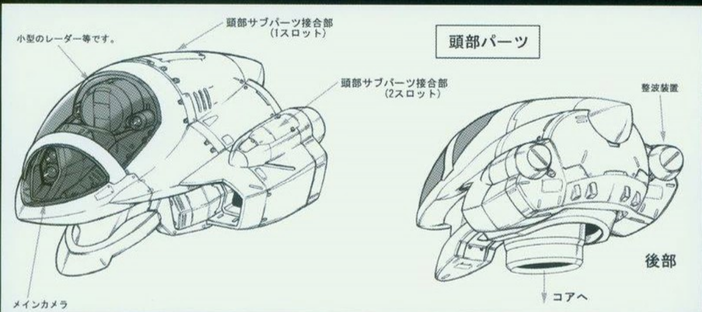
L02-ALBIREO

### レオーネメカニカタンクについて

瀧本： レオーネメカニカのブーストタンクは、今までのタンクとはかなり違った方向性のデザインになっています。横からのシルエットは、ハイヒールのような形状にし女性的なイメージにしました。

タンクというよりは平滑な地表を飛行する地面効果翼機のイメージです。 大型のブースターで砂漠という名の海を砂煙を上げて航行する姿を想像してデザインしました。

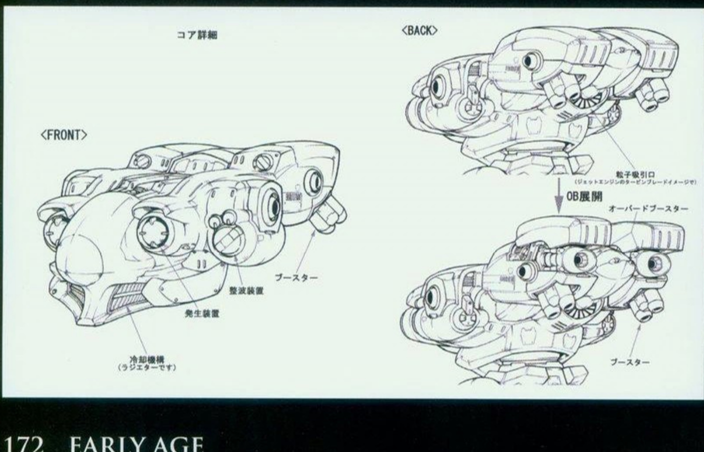
## HEAD






H01-TELLUS
EN武器を想定した低負荷パーツ
流線を基調とし、EN防御が高い

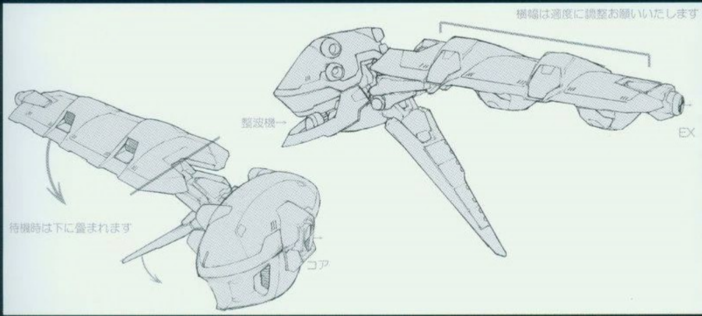
## CORE

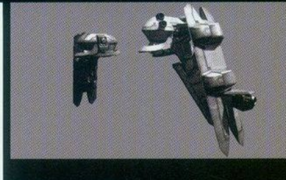




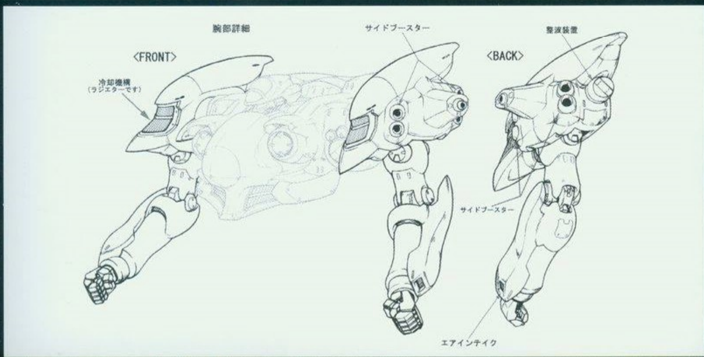

C01-TELLUS
消費EN低減型の重量パーツ
特にEN防御に優れる

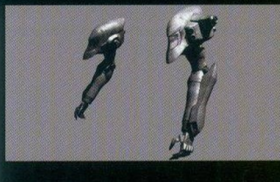
## ARMS



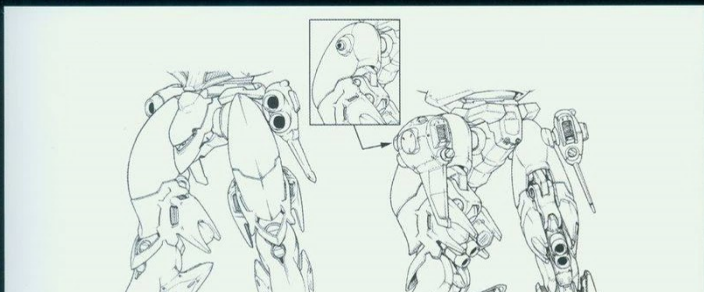
**A06-AURORA**
武器一体型の腕部パーツ
弾数の多いASミサイルを装備

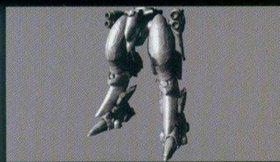


**A01-TELLUS**
EN供給量を最重視
適性武器がはっきりしている

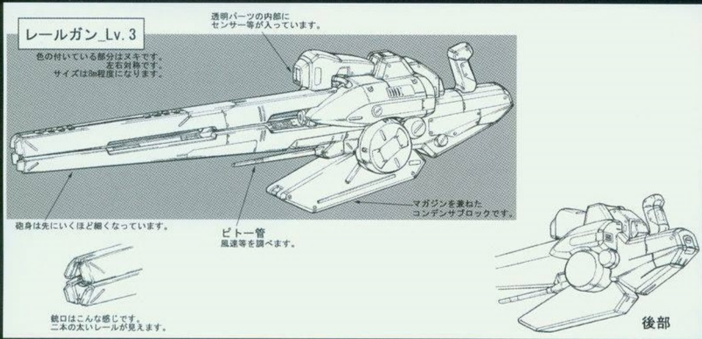
## LEGS





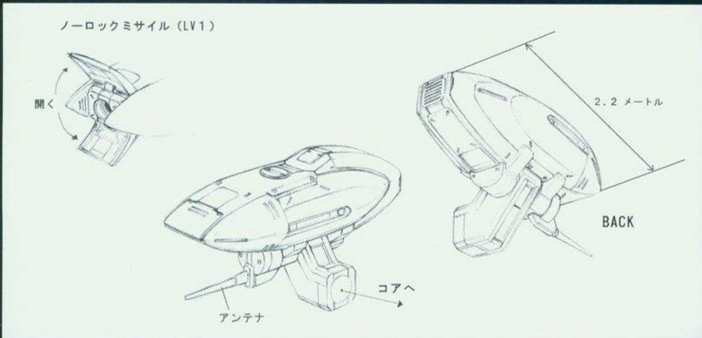
**L01-TELLUS**
消費ENを低減した中量パーツ
積載量は高い水準を確保している

一番上の武器腕ですが、オーバードブーストのように高速で前進している時に起動していると、
「羽根に揚力が発生して滞空時間が長くなるんです！」的な機能があるパーツと言うアイデアでした。
そのアイデア自体は実装できなくてボツでしたが、逆関節と合わせると人型兵器とはかけ離れたシルエットになる
ところがACのカスタマイズ性を広げたようで、良かったようです。



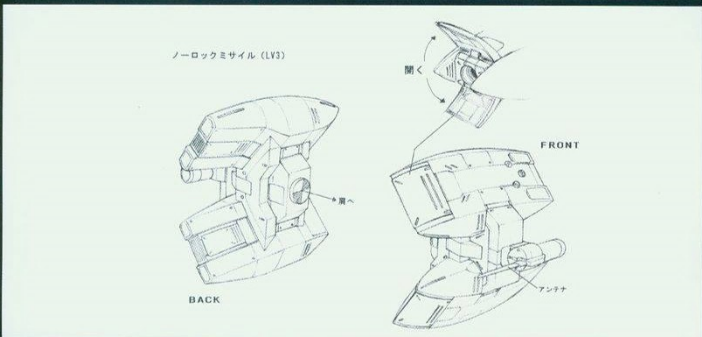



**RG01-PITONE**
桁外れの弾速と射程距離を実現
ENを消耗し、実弾を発射する



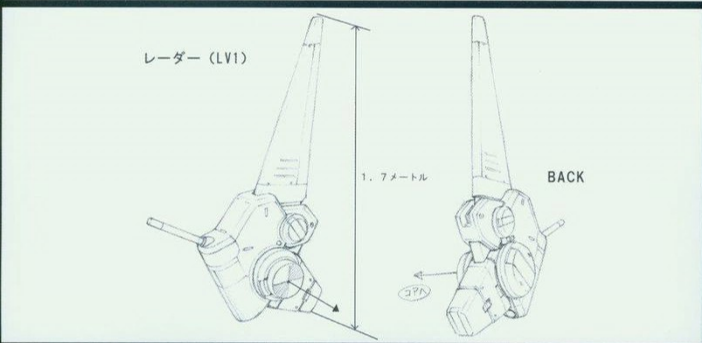



**BM03-MEDUSA**
自動的に対象を補足、追尾する
標準型ASミサイル






**SM01-SCYLLA**
自動的に対象を捕捉、追尾する
肩部武器版のASミサイル






**RD01-SIRENA**
消費ENを抑えた
負荷低減型レーダー

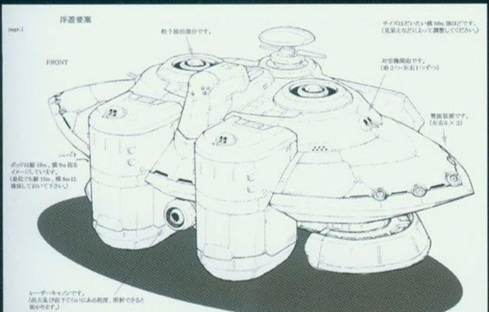
# FF130-FERMI

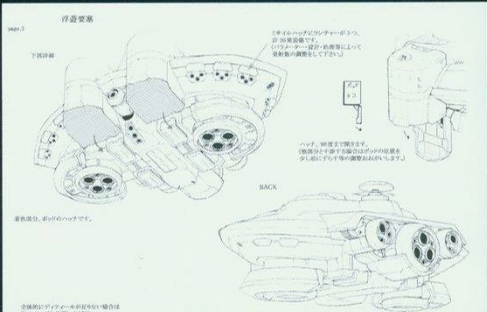





浮遊要塞ラフ4
要塞というのなら50mは超えたいですね…
要塞に、大型ブースター2基（背部にも幾つか）
× 小型ブースター数基とっつけたイメージ
ポッドは前面に2つ


3～40m.ぐらい。
デザインというより、要件案です。


浮遊要塞
FRONT


浮遊要塞
BACK

# INTERIOR UNION GROUP

ALBRECHT DRAIS

Technology opens the future

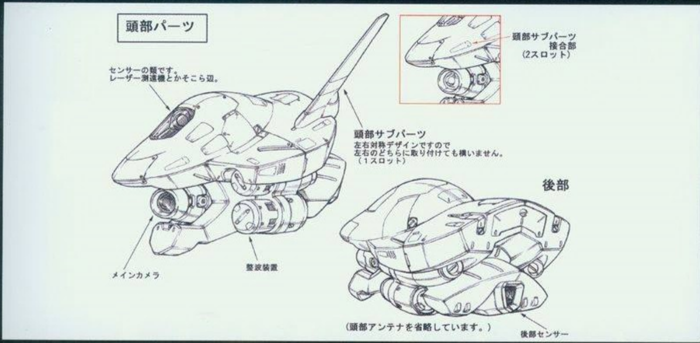
Engineers create the world

## アルブレヒト・ドライス（アルドラ）

ドイツ系の重工業系軍事企業。インテリオル・ユニオンの一員。
アクチュエータ複雑系の開発元であり、現在でも同技術に高い専門性を発揮している。
「EN」のイメージの強い欧州、インテリオルの中では、比較的「実弾」のイメージが強い。
職人的精巧さのある重兵器に定評のある「硬い」企業である。

- パーツイメージ：古きよきドイツ的ミリタリーテイストと流線基調SFテイストの融合。軍事浪漫。

- 他企業との関連
  グループ企業：レオーネメカニカ、メリエス

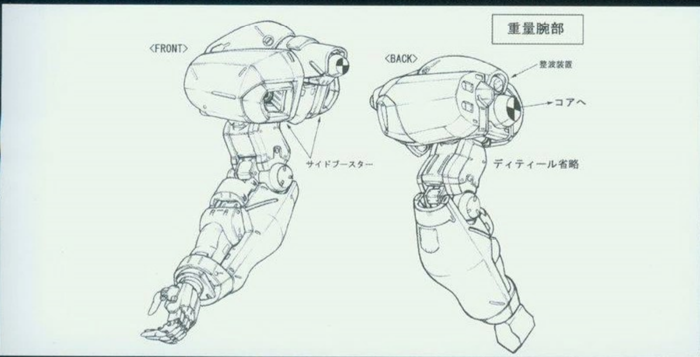





## HEAD

HILBERT-G7H

消費EN低減と装甲を両立
評価の高い重量パーツ

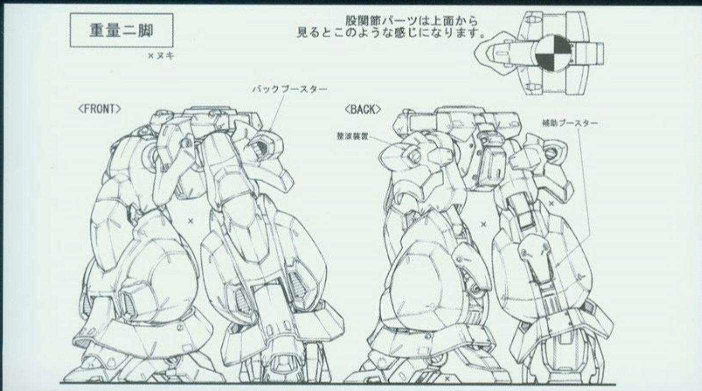





## ARMS

HILBERT-G7A

負荷低減型にも関わらず
基本性能に優れた傑作パーツ






## LEGS

HILBERT-G7L

積載量に優れた重量二脚タイプ
性能水準の高い優秀パーツ

### アルドラ重量2脚について

瀧本：テルスコアをベースにアルドラが作成した重量パーツです。
アーマード・コア 4のアルドラはレオーネメカニカの影響を強く受けており、流線基調SFテイストが強く残っています。デザインはテルスよりも実弾に強いイメージを持たせるため、流線形の中にも平面のラインを入れています。脚部は機体を制御する上でとても重要なので、前面の攻撃から間接部分を保護する為に装甲で隠れるようになっています。巨大な肩や、下部にボリュームを持たせた脚部等、テルスのすらりとした形状に比べるとマッチョな機体になるよう心掛けました。

他の二脚よりも積載に余裕がある分巨大なエネルギー兵装を積み、敵を蹂躙する戦闘スタイルがお似合いの機体です。

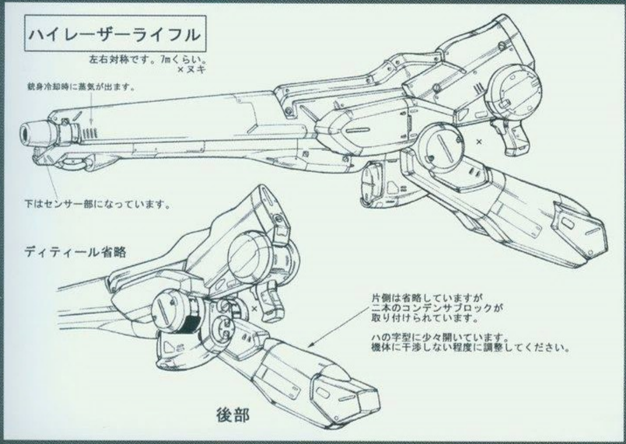
MELIES

## メリエス

フランス系の軍事企業。インテリオル・ユニオンの一員。
ハイテク分野に強く、レーザー技術やロケットエンジン技術で専門性を発揮する。
特に前者については、圧倒的なリーディング・カンパニーである。

・ パーツイメージ： 流線基調のSFテイスト。分かり易いEN系のイメージ。

・ 他企業との関連
　グループ企業： レオーネメカニカ、アルドラ

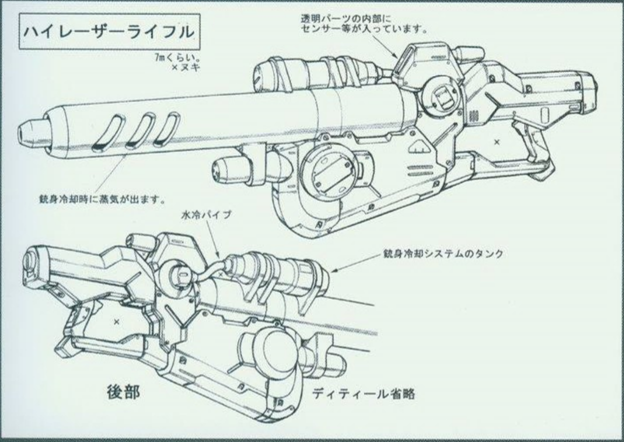





**HLR01-CANOPUS**
ハイレーザーライフルの名作
圧倒的総火力を誇る

瀧本：旧来のアーマード・コアファンにはお馴染みとなっている名銃カラサワのアーマード・コア４版としてデザインを開始しました。

アーマード・コア1から続くビジュアルをもった武器なので、自分なりにどうアレンジしていくか考えた結果、横からのシルエットは守りつつ、後部から見ると大型のコンデンサブロックが二股に分かれているという形を取りました。各部のディティールも、他の武器を踏まえたものになっています。
さすがにカラサワビジュアル武器の４本目ともなると（ネクサスに出てきたリニアライフルも入れると５本目）、CANOPUSは、元ネタとされる某ライフルとは似ても似つかない形になりました。



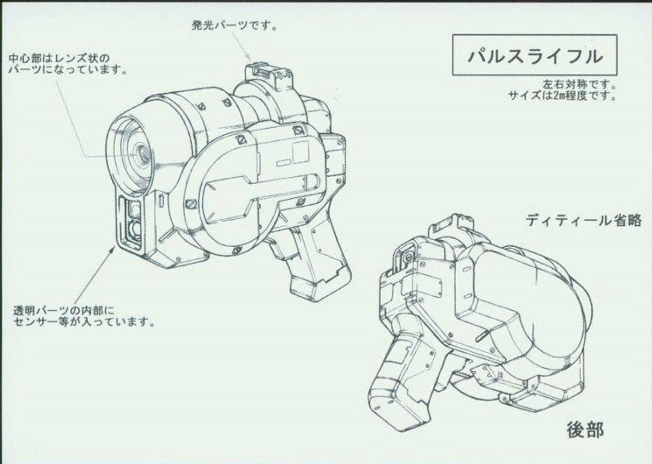



**HLR71-VEGA**
試作型ハイレーザーライフル
単発の威力のみを極めている

瀧本：メリエスが製作した、試作型のハイレーザーライフルです。

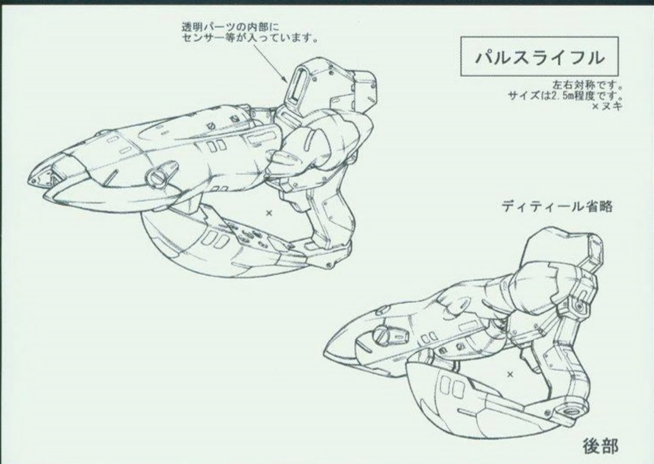
試作型、いや、プロトタイプという響きを聞いてときめきを感じるロボットアニメファンは多いはずです。新機構の検証モデルという雰囲気をデザインで出すために、他のメリエスのデザインラインにはない、カウリングのない銃身や、本体に収まりきらず取って付けた様な銃身冷却用のタンクなどを特徴にしました。

試作型の武器を市場に流すとは、どういう神経をしているのだというツッコミはなしの方向でお願いします。



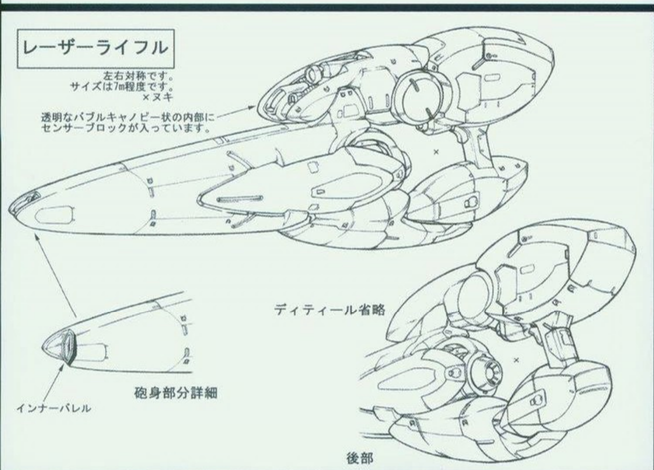



PG02-DENEB
速射性に優れた標準型パルスガン
格納可能



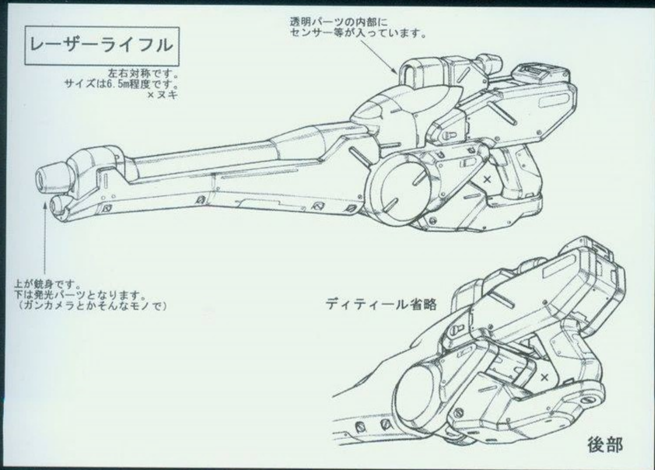


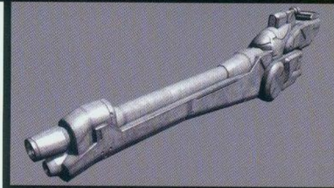

PG03-SPICA
火力を高めた強化型パルスガン
格納可能



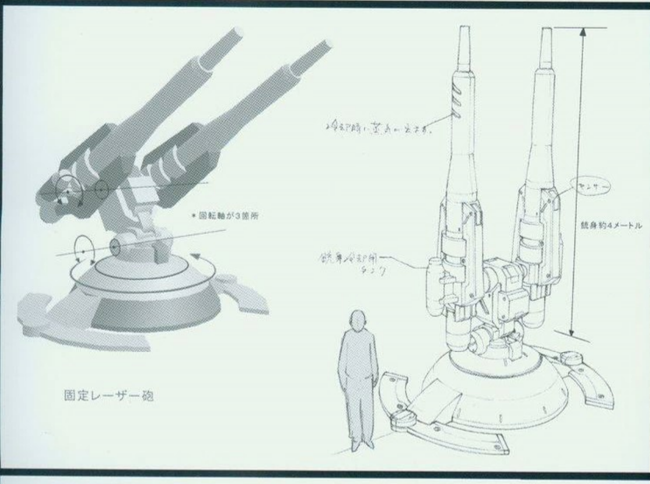



LR01-ANTARES
威力とPA貫通力に優れた
スタンダードなEN兵器



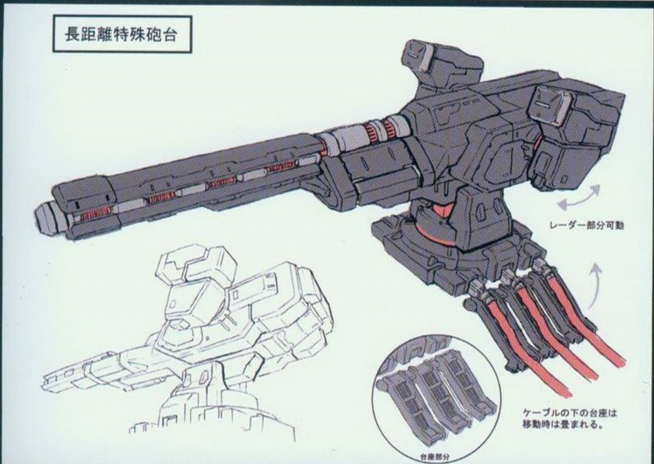



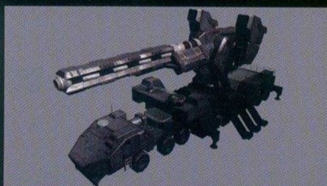
LR02-ALTAIR
新設計により出力を高めた
強化型レーザーライフル






FA20HL/CASTOR-POLLUX



MFA72HL-PROCYON

# INTERLUDE



1

## アーマード・コア4のデザインについて

佐竹： 戦場を支配する無敵の存在。アーマード・コア4における最初の機体イメージです。クイックブーストとプライマルアーマーはメカデザインとして他の既存兵器との圧倒的差を演出し、その世界の技術体系や機体のスタイリングを構築していくうえでの指針であり、基盤になるものでもありました。クイックブーストはAMSと関連が深く、プライマルアーマーはコジマ技術によるものです。これがネクストのアイディンティティーともいえる2大技術系であり、ネクストの重要要素になります。

その重要要素をふまえ新たな世界を模索していく事、企業機体というコンセプトイメージを造形する事は、デザインセクションの重要課題のひとつでした。企業統一デザインが世界観に根ざしてそれぞれどう設計されているか。世界の本来的な複雑さとゲーム的な分かり易さ、デザイン的な記号性のせめぎ合いの中から現行の主要6企業という設定が生まれました。(最初はもっと複雑で数もさらに多かったのです。)

文化圏や思想を反映したメカデザイン。そのイメージから企業ごとのファン・各々の共感を創出するのが狙いのひとつであり同時に達成目標のひとつだったのです。

難しいのは、このゲームが(当然ながら)パーツのカスタマイズを前提にしていることです。企業機体にキャラクターとしての特色があり、かつカスタマイズを幅広く楽しめるように各パーツに親和性がなければなりません。これは矛盾を含み、非常に難易度が高いことです。「特徴づけ」と「共通性」。色。シルエット。フォルム。ディティール。そのほかギミックなどなど。

「特徴づけ」の各論イメージは、企業の各ページで楽しんでいただくとして、フォルム的には、主要6企業のうちインテリオルとGAの2企業で機体の差・幅を出しこれらがマッチングしづらい事はあえて特徴とする方針をたてました。そして、カスタマイズの際、違和感が感じられるほどのこのフォルム差の間をうめる界面活性剤としてなじむよう(ただし独自のテイストが消えないよう)4企業各々に中間の役割を担ってもらう。さらに他の企業パーツがその間をなじませるイメージになるよう、デザインスタッフによってスタイリングされていきました。親和性を3Dモデル上でも推敲し、微調整を繰り返してもらったことを覚えています。

「共通性」としては、まず整波装置などコジマ技術系のディティール、クイックブーストのレイアウトを同じにする事を考えました。これは、ネクスト開発の端緒が限定されていることを示してもいます。コジマ技術については開発元たるレイレナード=アクアビットの新興企業連合と遅れて独自開発に成功したオーメルサイエンスの2系統が存在しコジマ技術系のディティールもまた、大きく2系統に分化しています。クイックブーストのレイアウトなどについてはこれと深く関係するネクスト制御機構AMSの開発元が単一である(アナトリア)ことから、すべてのネクストが同様のレイアウトをとっているわけです。

色のコントロールも、「共通性」をかなり高められる重要要素です。そしてスタビライザーはフォルム差を緩和する役割を担うアイデアとしても機能し、使い方をしぼれば企業的特徴をだすことが可能な便利パーツにもなりました。

様々な推敲のなかで6企業のスタイル模索は続きました。従来のAC的スタイリングをもっとも継承しているヒロイックスタンダード直線系のローゼンタール。どこか異形で生体技術的な匂いを感じさせつつ、ヒロイックスタンダードを目指した曲線系のイクバール。直線系でありながらこれまでにないイメージになりうるフォルムを模索したBFF。曲線特化フォルムの戦闘機的イメージで、曲線パーツのスタイリング幅を広げる役割を担ったインテリオル。直線特化フォルムの装甲の塊といったイメージで直線パーツのスタイリング幅を広げる役割を担ったGA。そして、曲面特化と直線特化の両方のフォルムラインを併せ持つ新興企業レイレナード。

これらは限られたパーツ数の中での模索、続編にむけての基礎固めであったといえるかもしれません。舞台は「答えに犠牲をともなうしかない手遅れの世界」へと移ります。

フォーアンサーの時代へ。

# 44

犠牲なき解決の機会は、遥か昔に失われている。
贖罪に痛みが伴うならば、それは甘んじて受け容れなければならない。
それが、我らの咎だ。

-マクシミリアン・テルミドール

人類など、どこにもいないさ

-ウィン・D・ファンション

# 03

# NEXT AGE

# ARMORED CORE 4A for Answer

## アーマード・コア フォーアンサーという世界

国家解体戦争から十数年の未来

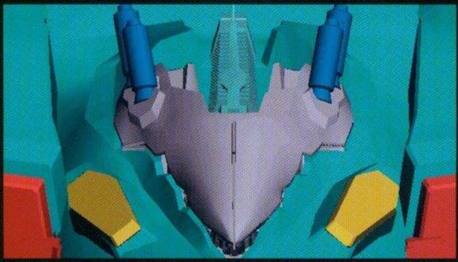
支配者たる企業は、自らが汚染し尽くした地上を見限り
高空プラットホーム、クレイドルを建造
高度7,000mの空に、新しい、清浄な生活空間を見出していた

既に、人類の過半はクレイドルに住まい
地上は、資源基地と、それを巡る戦いの舞台にすぎなかった

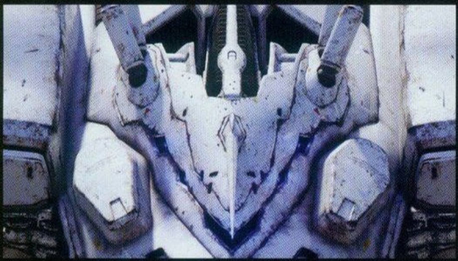
一方で、国家解体戦争において企業支配体制を確立した原動力
人型兵器アーマード・コア「ネクスト」と、搭乗者「リンクス」は
その圧倒的な力の、個体依存性に危機感を抱いた企業により
企業機構「カラード」管下の傭兵として、地上に残された

今や、企業軍の主力は、巨大兵器アームズフォートであり
かつて戦場を支配したネクストたちは
薄汚れた地上で延々と続けられる、経済戦争の尖兵と成り果てていた

# アーマード・コアのCG・アートワークについて









可児：鈴木さんとは随分と長い付き合いですがアーマード・コアのプロジェクトをやってきましたがいつ頃から参加でしたっけ？
私は実質的な参加はアーマード・コア マスターオブアリーナからですが・・・。

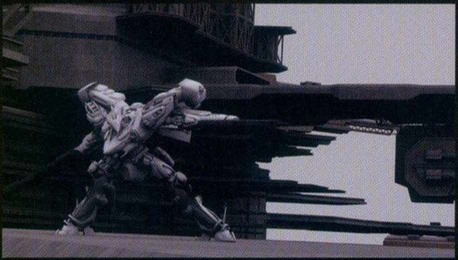
鈴木：お互い長いですよね〜。参加は1作目の終了間際くらいでしょうか。
それ以降はほぼアーマード・コアシリーズには関ってきました。

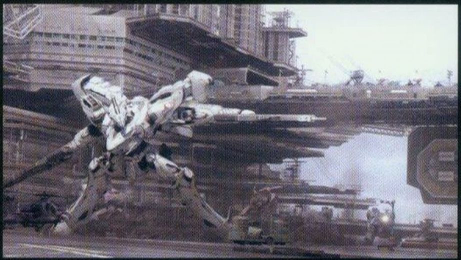
可児： 初期のアーマード・コアのお仕事としてはメカデザインやエンブレムなどを主にやらさせていただきましたが、タイトルとしてはアーマード・コアのアートワークはアーマード・コア 2からですね。
メインビジュアルと販促素材制作も担当してきましたが随分と鈴木さんにお世話になりました。頭上がりません(笑)。

鈴木：いえいえこちらこそ、昔も大変でしたが今も変わらず大変ですけどね(笑)。
主にCGムービーと販促素材制作全般を担当していますが、アーマード・コアのタイトルを重ねることで求められる物が一段、さらに一段と要求されていくので大変でしたね。
アートワークにしてもそうでしたよね。

可児： 確かに毎回要求される物が常にありますが、元々ロボット・メカ好きでしたのでハード・コアなイメージが強いアーマード・コアを自分自身の表現を最大限に提案したいという一心な想いから色々制作をしました。
メインビジュアル及びパッケージビジュアル制作はほとんどやらせて頂きましたが、基本はいかにして「格好いい」「メカ」「オイルと火薬と泥の匂い」という自分の中でのコンセプトを持ち続けて今も同じ様に制作しています。

しかしお客様に目を引くビジュアルに出来るかが課題ですのでそこを見失わないように制作しています。
まだまだ技術は足りませんがこれからもお客様に買っていただいたときに、持って喜んでもらえるパッケージになればと考えながらやってましたね。





鈴木： CG素材及びCGムービー製作の場合、制作中にやりきれなかった部分や反省点は毎回多いのですが、定期的に10年以上も続いているシリーズですので、それまでにできていなかったことを試す機会を多く与えていただけていることに感謝しています。

ムービーにおいて、ACは「現実感のある兵器」であることが求められていますので、実生活でも「ここにACが立っていたらどう見えるだろう」「これをアーマード・コアの世界に持っていく場合、どういうアレンジが必要だろう」と、そんなことをずっと考えてきた気がします・・・。

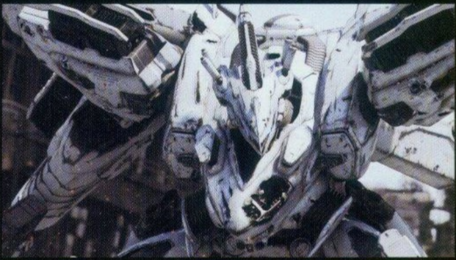
可児： 静止画や動画素材制作で特に苦労したこととかってあります？
まぁ全てが苦労だらけだと思いますが(笑)。

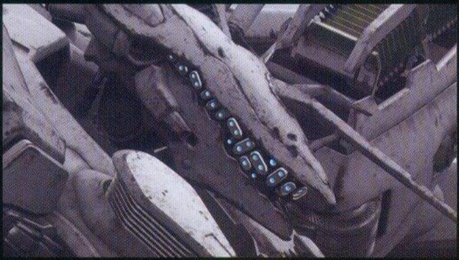
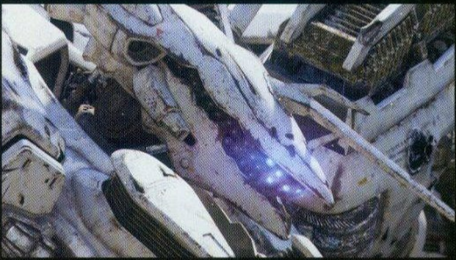
鈴木： 苦労ばっかです(笑)。
CGムービーではこれまでタイトル毎に主人公的な扱いをする機体を作ってきているのですが、それぞれの機体がもっとも映えるカメラアングルやポージングを探すのに苦労することがあります。というのも、アーマード・コアの場合コアなど一つのパーツを換えただけでもがらっとシルエットなどの印象が変わってしまうことがあるので、機体毎に見せ方を調整してできるだけ良いポイントを多く見つけていく作業を繰り返す必要があります。

また、だいぶこれまでと違うデザインの機体を組み上げた時にも最低限の統一感やアーマード・コアらしさは、出さないといけないと思っています。質感の方向性であったりパーツ感のバランスであったりいろいろな要素の組み合わせだとは思うのですが、毎回新しさを出しつつもなんというかヒーロー的な格好良さだけでない兵器の格好良さといったアーマード・コア独特の匂いは大事にしたいのでその兼ね合いが難しいですね。

他ではアーマード・コアの機体はロボット物としてはそれほど大きくはない設定なので、大きさや重さをどう出していくか毎度悩むことが多いです。

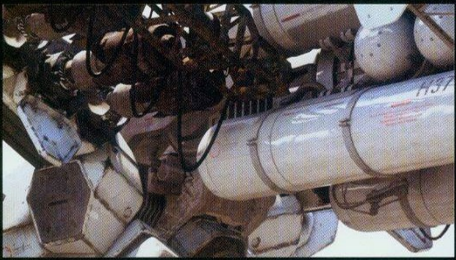












可児： それはすごくわかります。メインビジュアル製作でもただ単にCGでくみ上げてレンダリングをしていればOKではなく、ロボット特有の「格好つけパース」みたいな物とかってありますし、そこからさらに一工夫しないと素材として見栄えがしないので調整等で苦労してます。
基本的にムービーと違って第一印象がすべてになりますし、そのイメージが商品のブランドイメージに直結しますので、いろんなアイデアを出していくのですがディレクターとプロデューサーと宣伝などの意見を聞き、それぞれの考えや熱い想い、マーケティングなどの意見がありますのでじっくりと話し合い、構図などもコンセプトを決めながら何種類か提案して話し合いをしながら、徐々に決めて行き最終案に落とし込みをしてきました。
コンセプトをどこに決めるかでいつも揉めるので一つの方向に絞るのが大変な作業ですね。
毎回同じように苦労しますが決まってビジュアルが完成すると達成感がいつもありますから止められないのでしょうね。

鈴木： 今回のアーマード・コア 4とアーマード・コア フォーアンサーで一番難しかったところは何でしたか？

可児：基本的には毎回変わらないのですが、PS2からPS3へのグラフィックの向上というハード的なコンセプトがありメインビジュアルも更なるレベルに上げていかなくてはいけないというところでかなりビジュアル制作に時間がかかりましたね。
CG特有の綺麗ではなく特に「雰囲気」や「空気感」やなどのアナログ的な表現方法が、求められるようになりました。CGムービーもそうだと思うのですが・・・？

鈴木： そうですね、基本的な作業内容は変わらないのですが、次世代機になりムービーでこその見せ方や雰囲気作りはより求められてきていると思います。ちょっとした味付けなのかもしれませんが、形にしていくのはなかなか難しいです。
また、解像度が高くなったことで作り込みもより必要になりましたし、データの処理時間もだいぶ増えています。
いっそうの効率化を意識する必要が出たことでワークフローや作業環境などの見直しも随時行っていますが、チームワークで乗り切っている部分も大きいと思います。
表現部分ですと、アーマード・コア 4、アーマード・コア フォーアンサーでは新規要素がだいぶ増えましたし、巨大兵器やVOB、アサルトアーマーなどの大ネタも多かったですので、それらアイデアを消化して迫力を殺さないようにしつつ現実的に感じてもらえるようにビジュアルに落とし込んでいくのは従来より難しかったように思います。

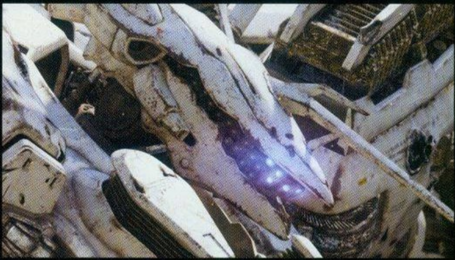




可児： 今回のアーマード・コア フォーアンサーで気に入っている素材ってあります?
私はやはり巨大兵器（アームズフォート）とホワイト・グリントが向かっているビジュアルが好きですね。
CGモデル自体はCGセクションで制作しているのですがとてもCGモデルデータが細かくてCGモデルデータだけでも見ごたえのあるものでしたね。
いろいろとCGチームにも勉強させていただいてます。



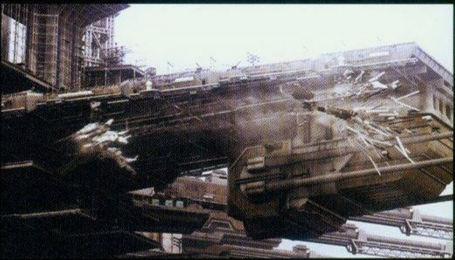
鈴木： OPムービーの中でですと、これまであまり作ってこなかった遠景の拡がりや機体の質感や重厚感、アームズフォートの緻密さなどでしょうか。



可児： なるほど、今後のアーマード・コアのビジュアルの方向性ってどんな感じで行くと思いますかね?
更なる「リアル」を求めていくの今後も続いていくと思いますが、「リアル」な方向性の要素として「匂い」「雰囲気」「空気感」などのアナログ的な表現などを突き詰めて行きたいですね。
そのなかにメカに対する「熱い想い」や「メッセージ性」など盛り込んでビジュアル的な厚みを持たせて行きたいと思います。
わかりにくいビジュアルではなく一般の人にも理解されるように心がけて、尚且つ自分自身も本当に「格好いい」と思えるビジュアルを制作していきたいと思います。
そのためにはもっといろんな事を勉強しなければなりませんがユーザー様に楽しんでもらえる物を常に制作していきたいと思います。



鈴木： いろいろ課題は多いのですがアーマード・コア特有の雰囲気、空気感などをジワジワと持ち上げてユーザーの皆さんによりアーマード・コアの世界へ没入していただけるようなビジュアルを制作していきたいと思います。
同時に、主役であるアーマード・コア（メカ）をカッコ良く見せること、兵器であることの怖さなどを画から感じていただけるように存在感を増すことを意識した絵作りや表現をしていけたらと思っています。
最終的にはアーマード・コアでしか出せない「味」のようなものをもっと突き詰めていってそれをビジュアルに反映できれば良いですね。



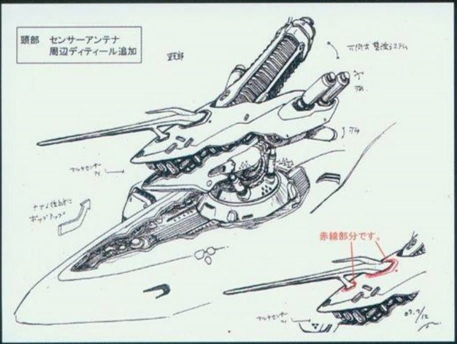


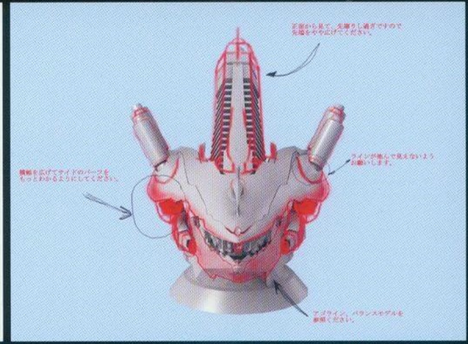


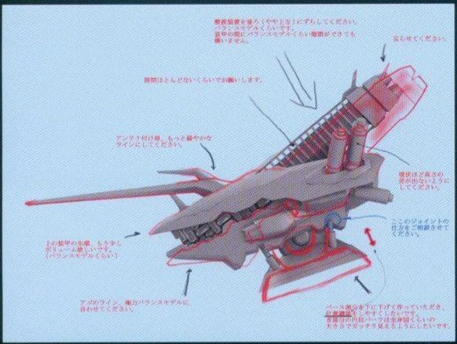
# WHITE-GLINT

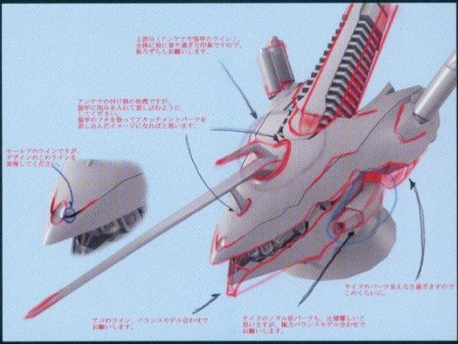
## HEAD

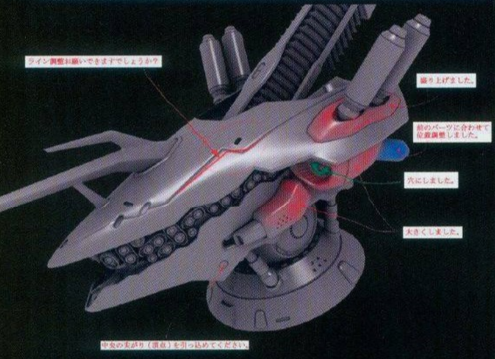
河森正治：久々のアーマード・コアのデザインなので、楽しく参加させていただきました。
今回は変形メカという事だったので、通常モードと高速モードでガラリとシルエットが変わるようにトライしました。が、初期案は自分では押さえたつもりでも、「ここまで、やるとは思わなかった。」「これだと操縦方法まで変わってしまう」と言われ、少し機構をシンプルにして、現在のような形にまとめてみました。あと、頭部は人間の頭というよりは、猛獣の歯やキバと、センサーを組み合わせるイメージで、個性や機能性を追求したつもりです。ゲーム中でどんな活躍を見せるのか、自分でも期待しています。

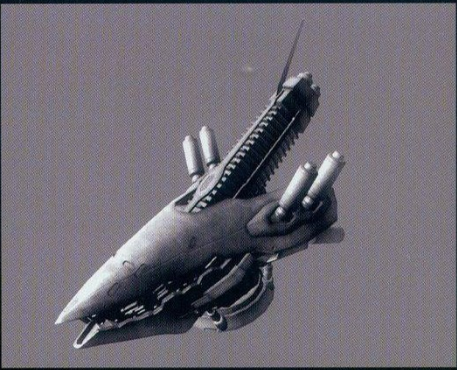


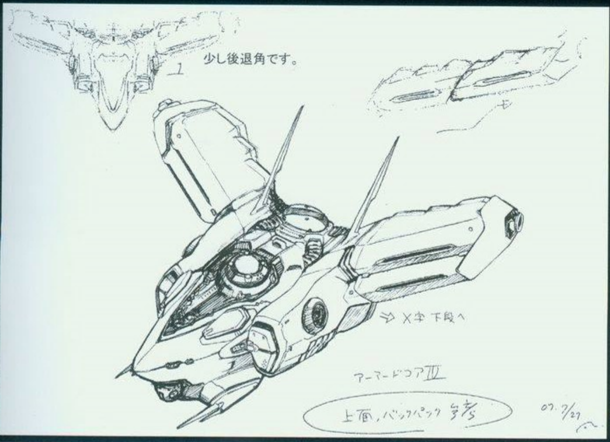




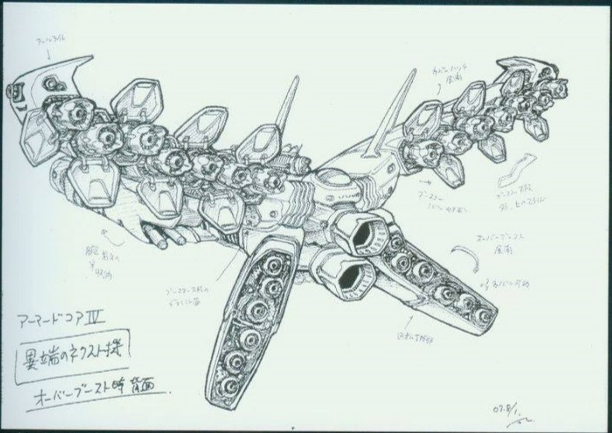


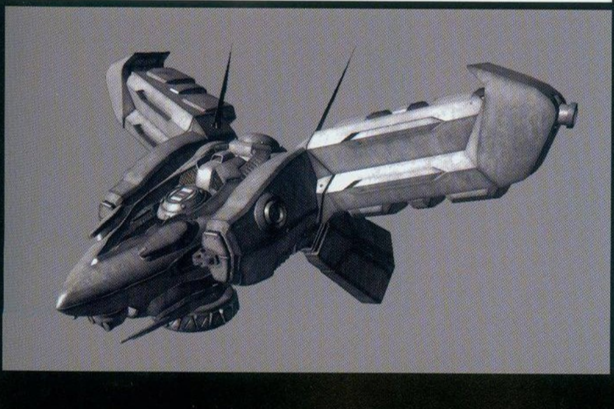
# CORE

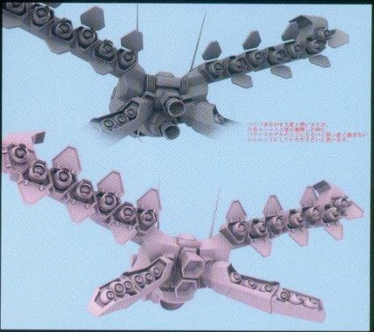


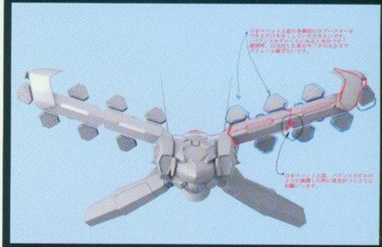
少し後退角です。
X字下段へ
アーマードコアⅣ
上面、バックパック参考
07.7/27

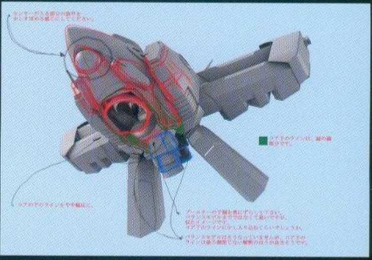



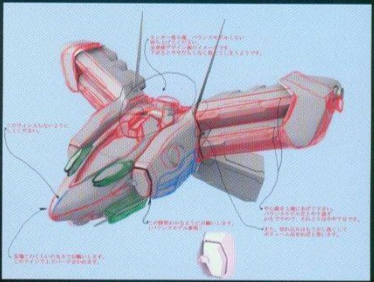
アーマードコアⅣ
異端のネクスト搭
オーバーブースト時背面

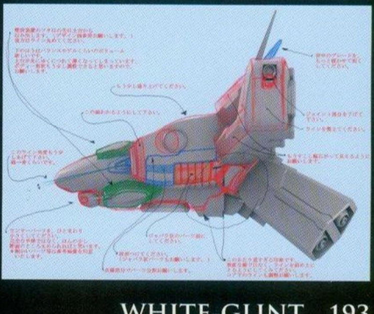





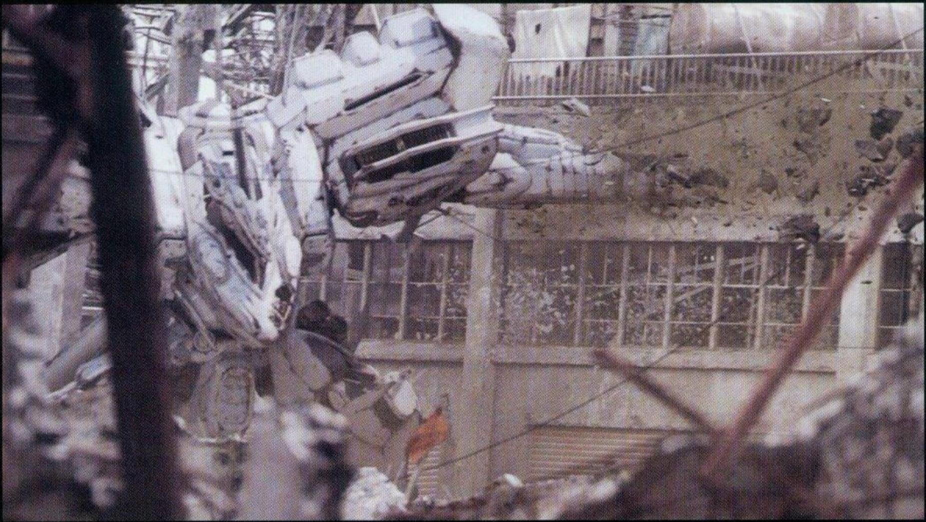


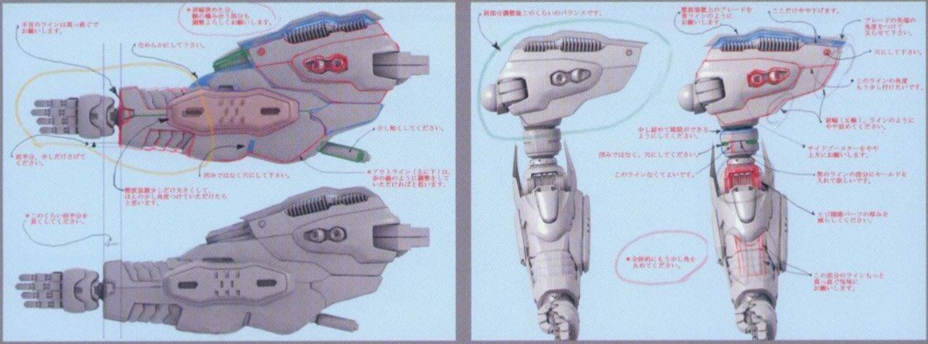




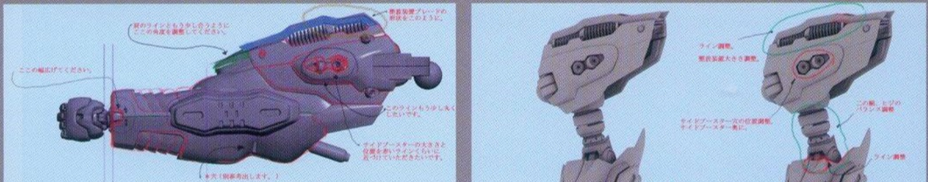


# ARM

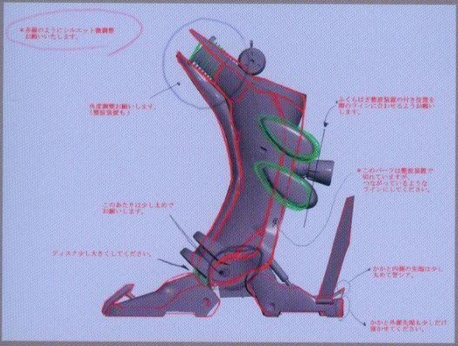


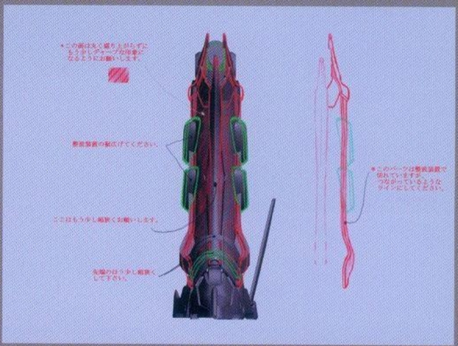



1回目調整後

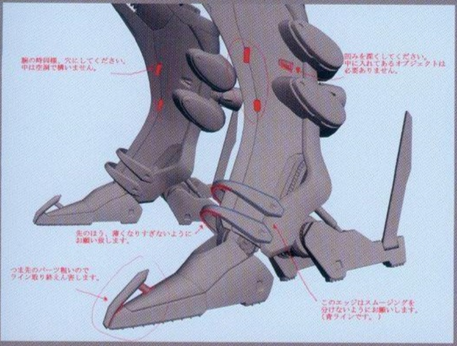


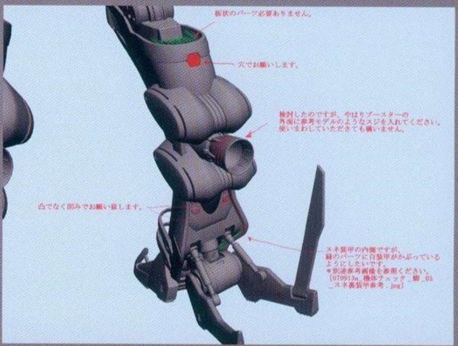

2回目調整後



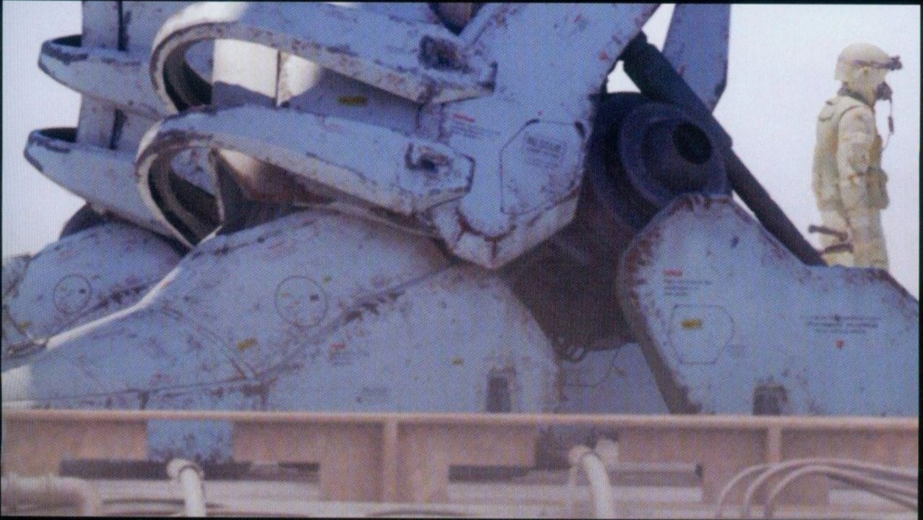


1回目調整後





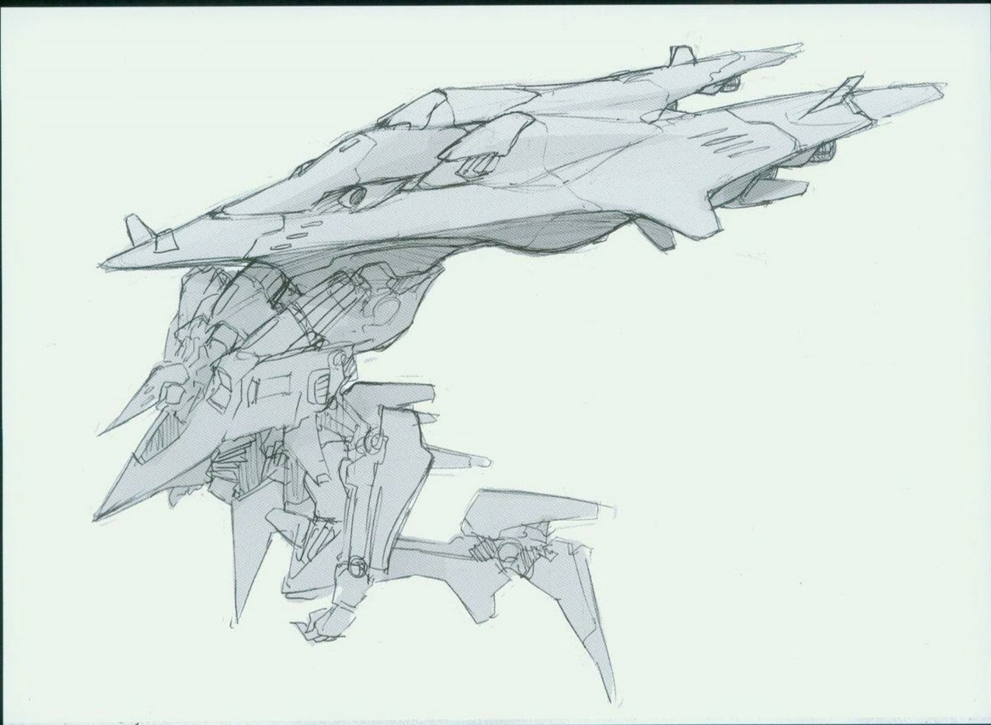
2回目調整後



LEG

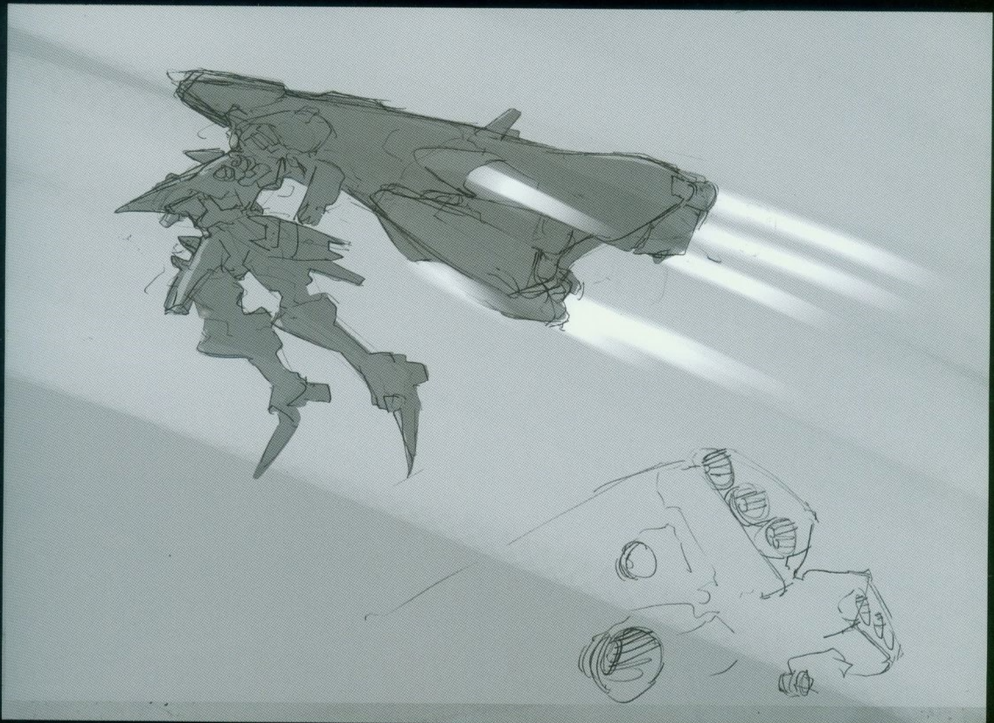
# VOB (VANGUARD OVERED BOOST)

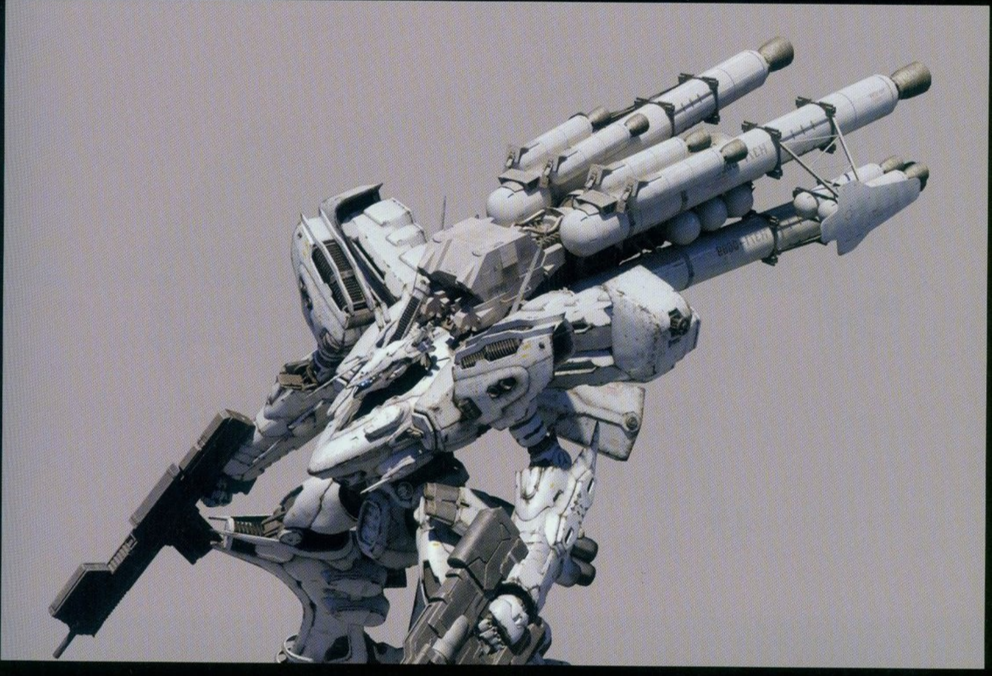
三木： デザイン開始当初は、OBの２倍のスピードを維持しながら航行可能な追加ブースターで、しかも使い捨て、と言う非常にアバウトな情報量からデザインをはじめました。 形状に関しては自由にやっていいんだなと思いつつも、全てのACのコアパーツにフィットすると言う現実的に不可能な難題に立ち向かおうとした記憶があります。



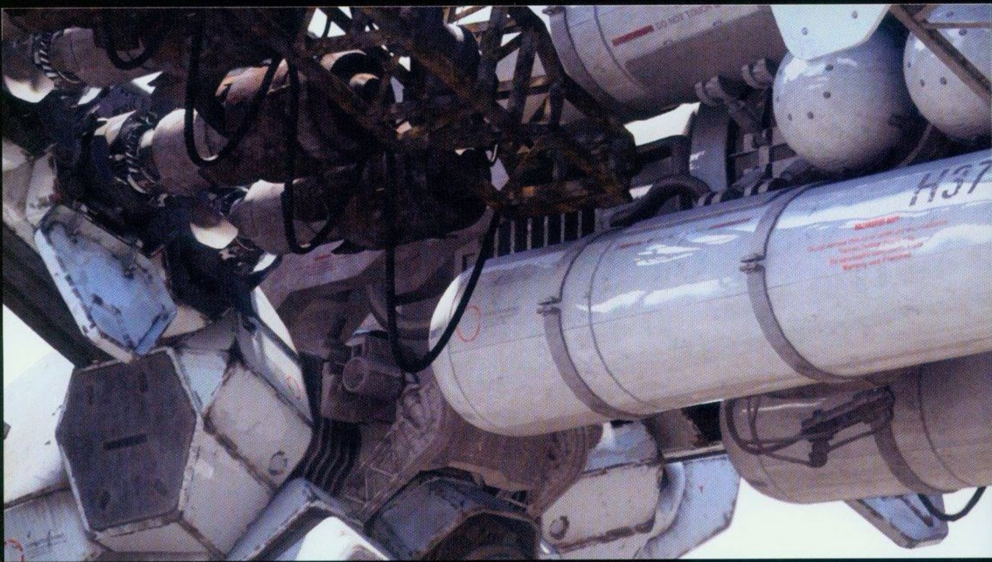
一応、流線型の無人ジェット機を背負う感じのモノと２通りのデザインを出していますが最終的に、CG機体に使用されているモノに決定しました。

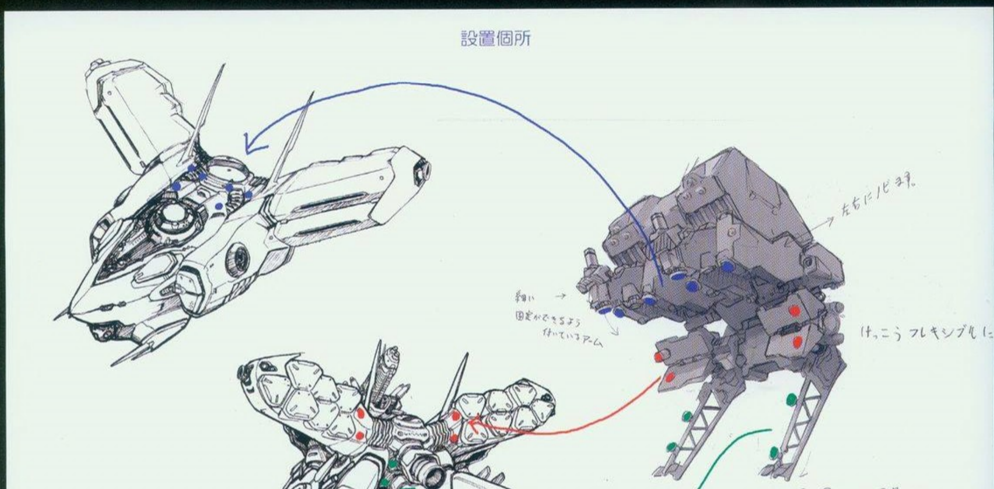
戦闘用の環境下を想定して安全性の高い燃料を使ってロケットを動かそうなどと考えたこともありましたが、VOB中央にあるコジマ型ロケットエンジンと、その周りに装着されている補助ブースターの塊になっています。

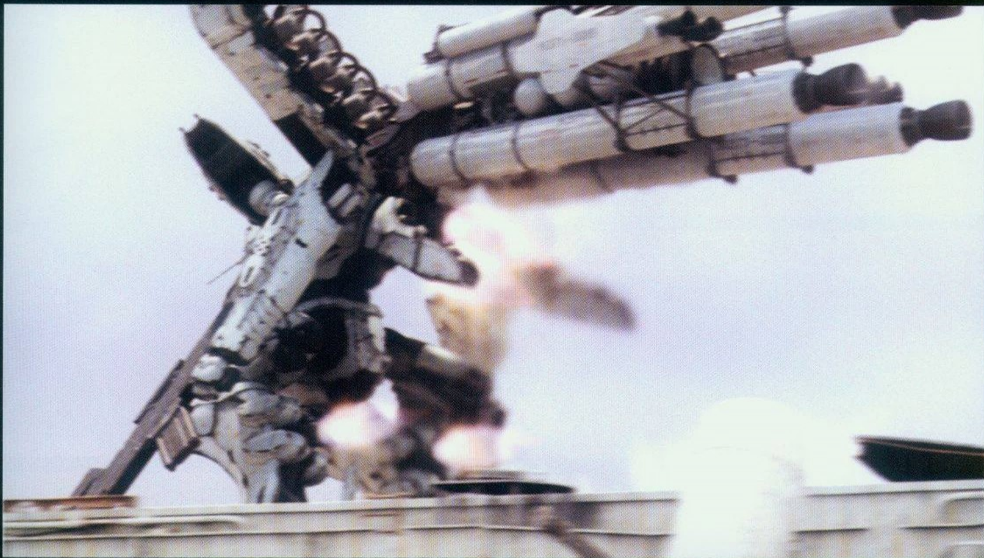


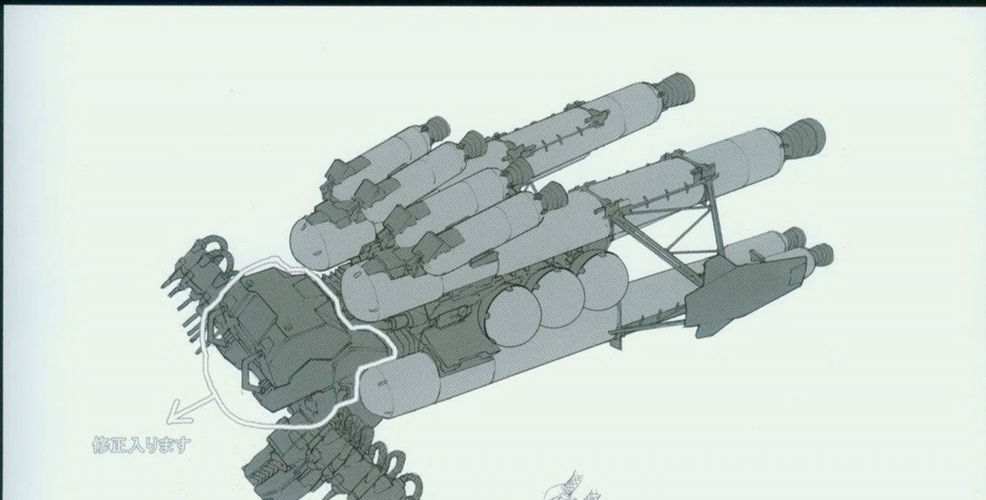


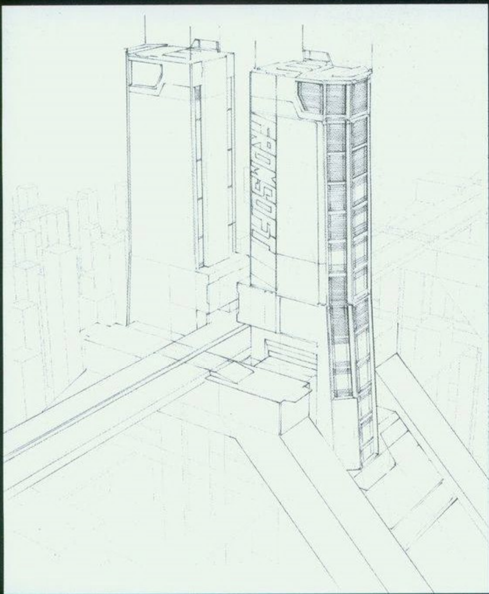
実際のところ、しっかりフィットするように描いているのはCG機体のみで、他のコアには補助フレームなどの固定パーツで、それとなく装着しているように見えるようデザインしているだけだったりしますが…。
アーマード・コアの世界の科学者はアーマード・コアくらいの大きさのモノならブースターが付いてりゃ空を飛べると本気で考えているらしいので空気抵抗完全無視の姿を追求しています。

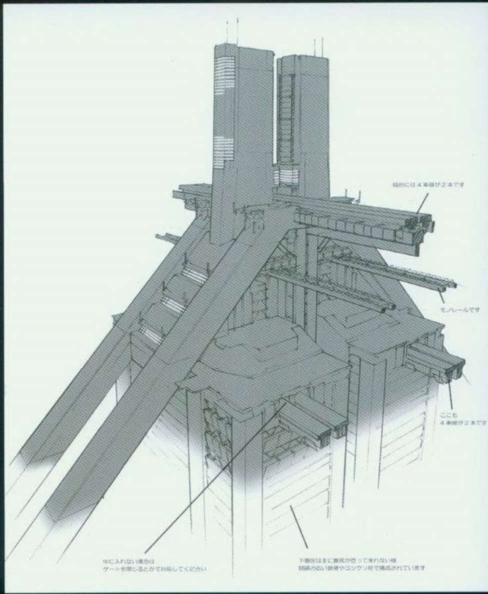






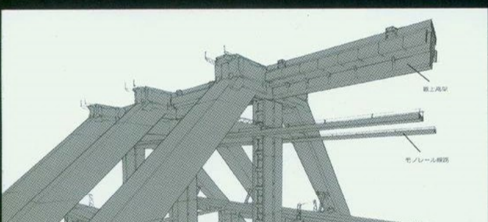

修正入ります
KAWAMORI 機体の OB 口にぶっ射します




モノレールです
ここも

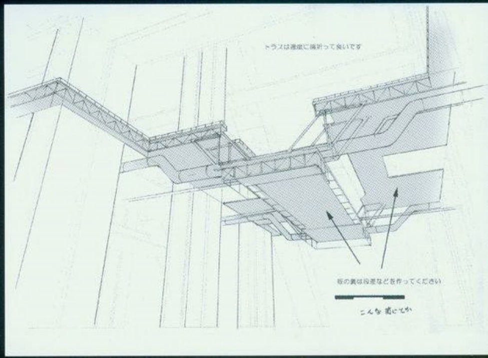
# LINE ARK

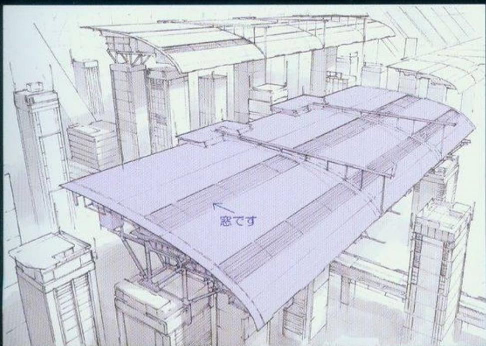


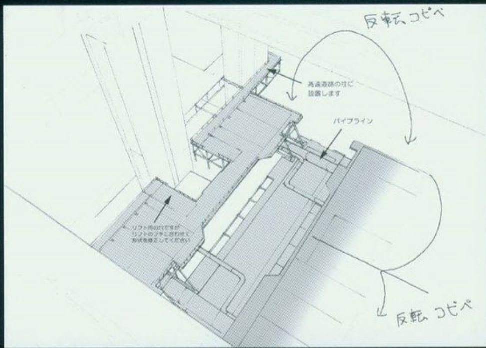

モノレール線路
片側４車線です

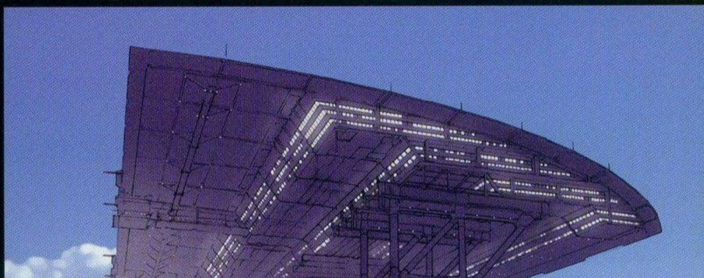

構造体の下を這っている高速道路やビル群は、在りモノの建造物です
構造体の道路よりかなり小さいです。



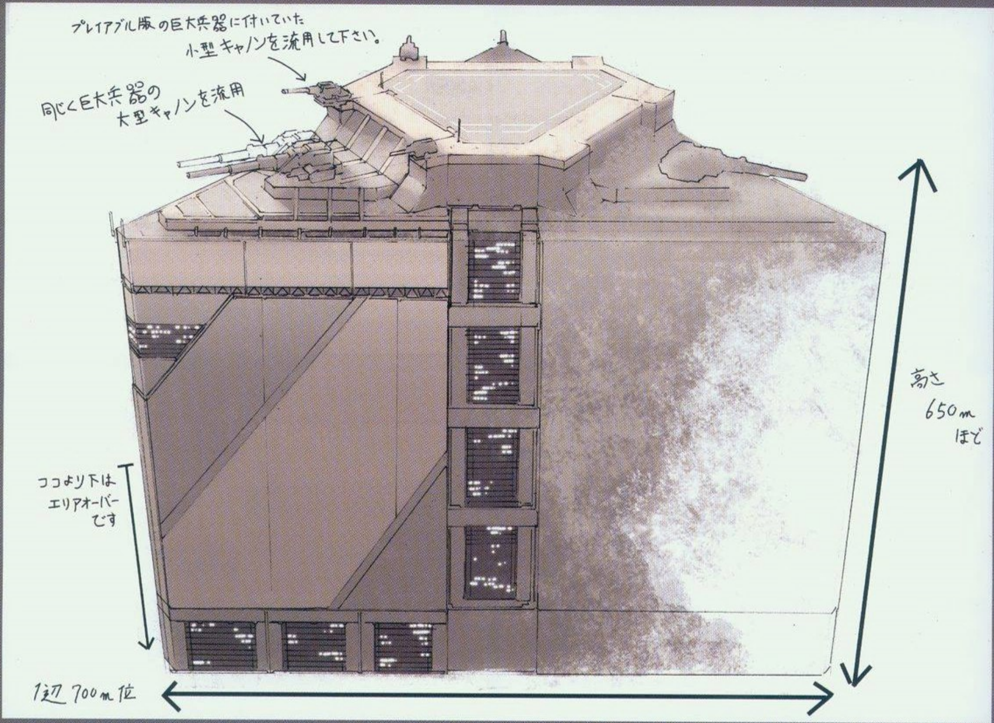


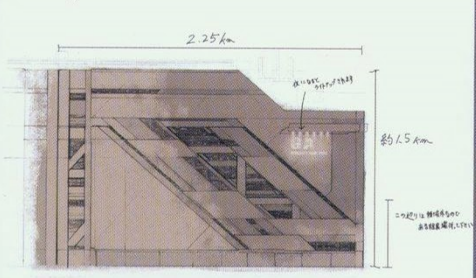



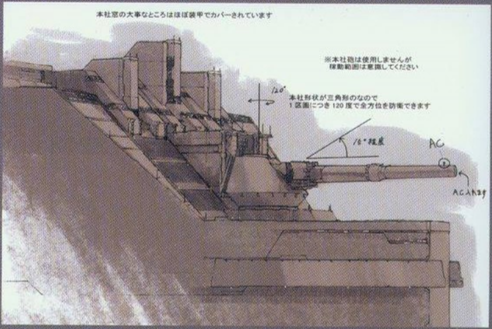



三木：地上に残された人達の集まる地上最大の都市です。
元々は、この地域の独特の風力と海流からエネルギーを取り出すために発電所を建設していたのですが、建造は中止され、残った構造体を地上の人々が占拠して住み続けているという設定です。
最初は周りに水没している高層ビルに住み着いていたようですが、人口が増え、ある程度社会構造ができて建築が行えるようになると、上層建築物を建造してそこに住むようになったりして、再び都市として機能し始めています。

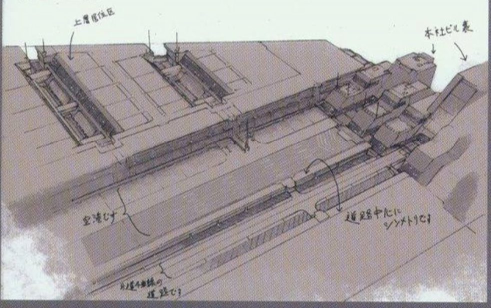


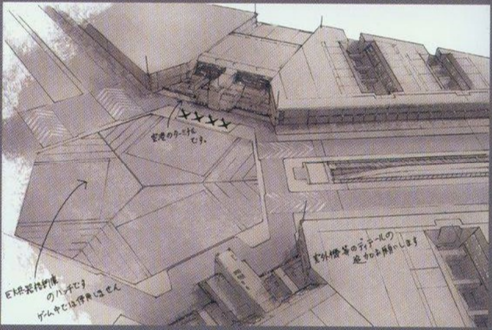

GA 本社外壁 $\frac{1}{6}$

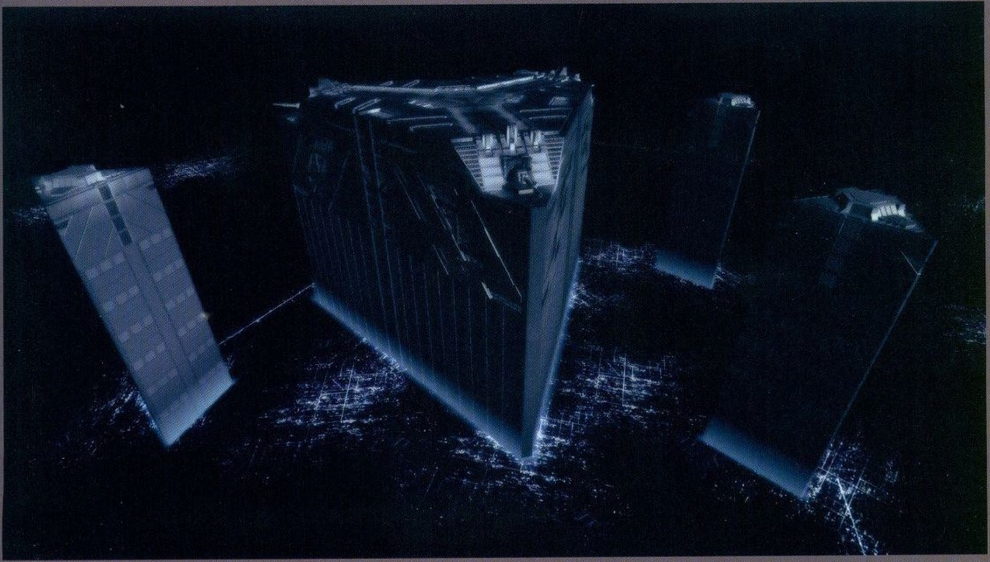


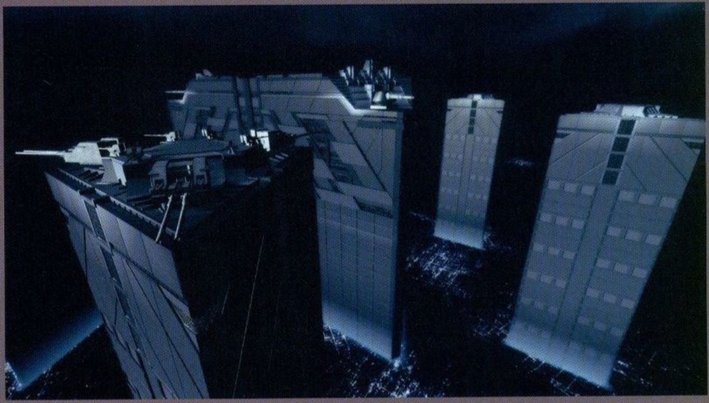




本社ビル上層部







# GA本社ビル

三木：GA本社についてです。
この本社の目を見張るような大きさは、循環型社会を形成する目的で建造されたコロニーの一種である為です。ラインアークに次いで地上に残る数少ない大都市の一つです。

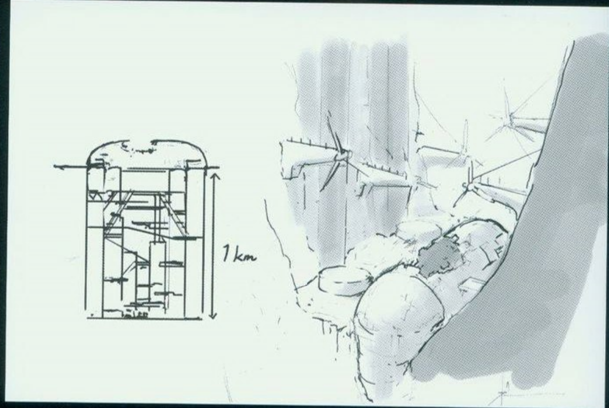
以下、書く際に思いをはせていた、どうでもいい設定です。
GAの中核を担う階級の人達はクレイドルに移住、低階級の人々は汚染と戦いながら今も尚、この本社及び本社周辺都市で暮らしています。当初の設計では完全循環システムでしたが、下位層の人々だけの運用は完全とは言えず、除去装置のインフラも整っていない為、汚染による被害は常にあります。やはり重要な資源はクレイドル側が持っていってしまうのでしょう。
物語の中ではオルカ旅団が占拠していましたが、統治主が変わっただけで、下位の人々にはそれほど関係のないことだったのかもしれません。

この本社には巨大砲が3門あり、それぞれ120度の射角を用いて全方位をカバーしており、その防衛能力は凄まじい物だったと言えます。この大砲は、通常射撃も可能ですが、地球の重力を利用したスイングバイにより、地球上の地域であればどこでも砲弾を落とせると言う画期的なものでもありました。質量兵器の為、弾道ミサイルのように迎撃される心配もありません。しかし、弾丸1発にかかる運用コストが高過ぎた為、GAのクレイドル移転後に、使用されることはありませんでした。









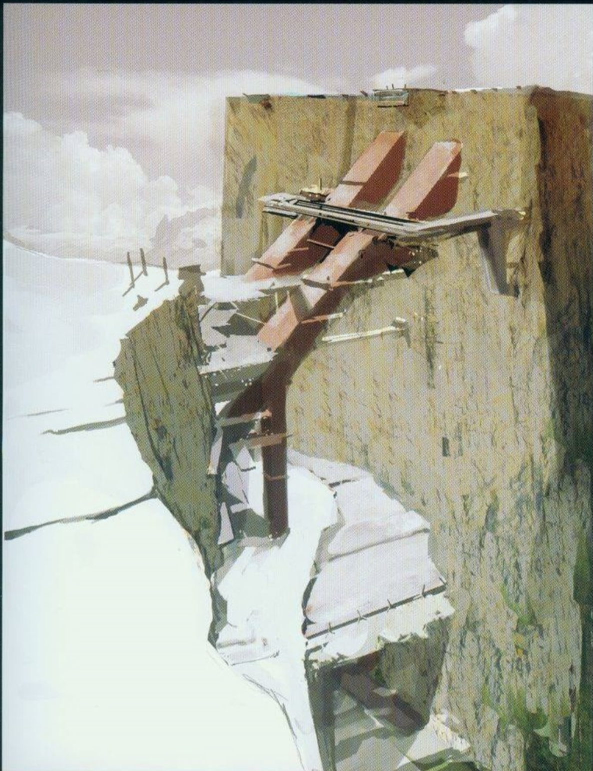

稲田： 当マップのコンセプトは“縦に広い”。
設定としては、比較的に環境汚染の進行が遅い高地に人工施設を設け、施設上層にレクテナ施設と富裕市民達、下層には一般市民が流れ込んでいる・・・というイメージです。

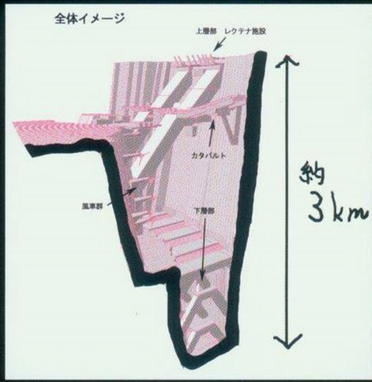
ゲームでは、「上への探索」とあるようにひたすら上層を目指すマップです。 初期のラフではステージ全体に変化がなく、単調になってしまうのでNG。そこで全体の構成を設定に基づきいくつかの区画に分けました。

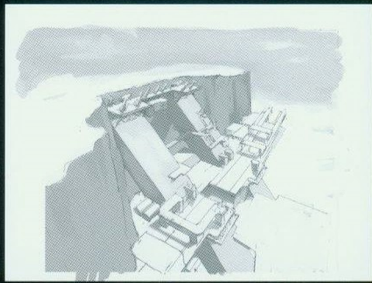
スタート地点である下層部は、下層の住民達が自らの手で増改築を行っていているため、やや乱雑で薄暗いイメージになっています。 下層部の天井を抜けると視界が開け、発電用の風車やランドマークである巨大な支柱でドラマ性を持たせます。 上層部まで到達するとカタパルトや格納庫など物々しい軍事要塞の体を現します。このようにメリハリをつけることで、プレイしている人をなるべく飽きさせないよう心がけました。

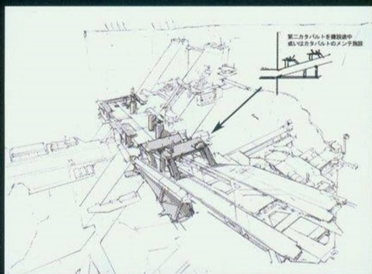
ゲーム中に細かい設定が語られずとも、デザインに置いてはきちんとしたコンセプトを持たせることが甚だ肝要であり、プレイヤーの創造を掻き立てられれば尚良い事でしょう。

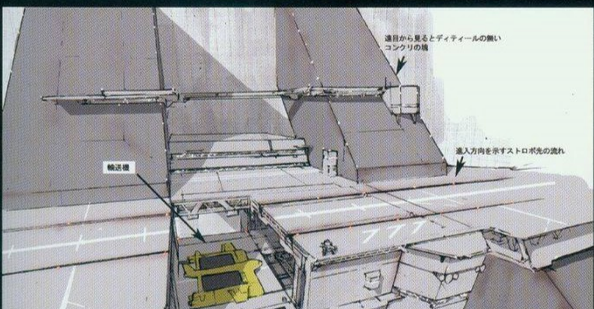
# 上への探索




全体イメージ
上層部　レクテナ施設
カタパルト
風車部
下層部
約
3km

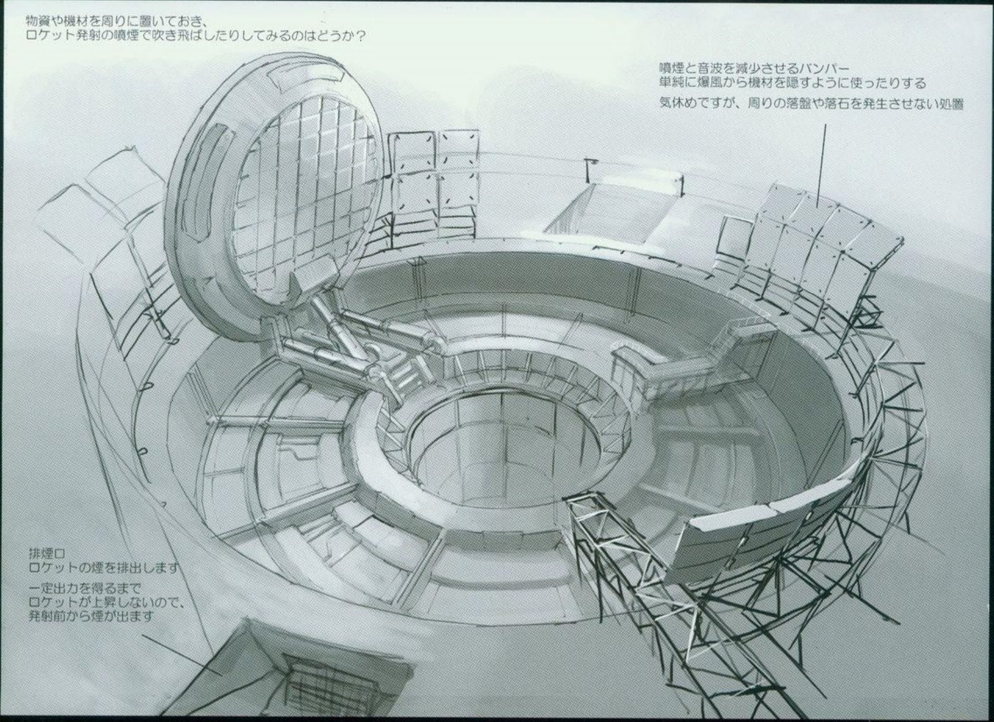


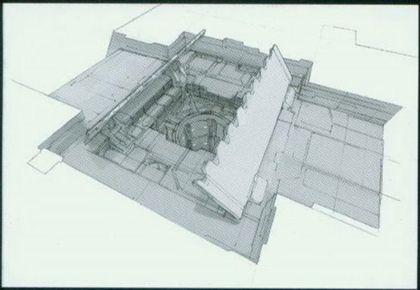

第二カタパルトを建設途中
或いはカタパルトのメンテ施設

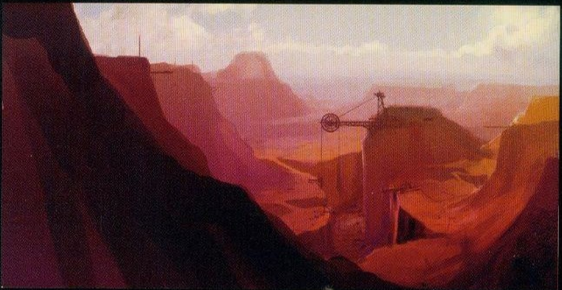

遠目から見るとディティールの無い
コンクリの塊
進入方向を示すストロボ光の流れ
輸送機
格納庫
リフトが上下して格納庫と接続する仕組み


全体図
この部分
下層部上面

# ミサイルサイロ


物資や機材を周りに置いておき、
ロケット発射の噴煙で吹き飛ばしたりしてみるのはどうか？
噴煙と音波を減少させるバンパー
単純に爆風から機材を隠すように使ったりする
気休めですが、周りの落盤や落石を発生させない処置
排煙口
ロケットの煙を排出します
一定出力を得るまで
ロケットが上昇しないので、
発射前から煙が出ます



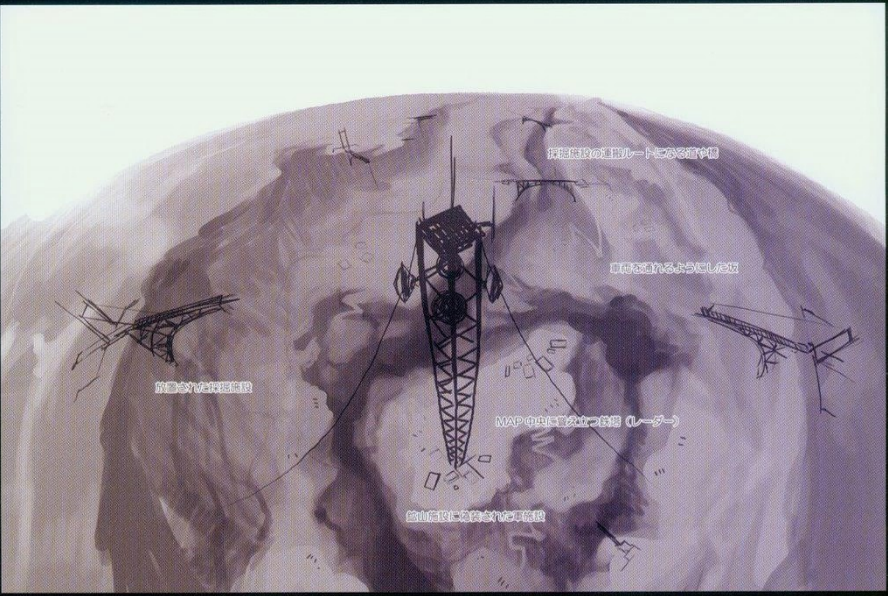


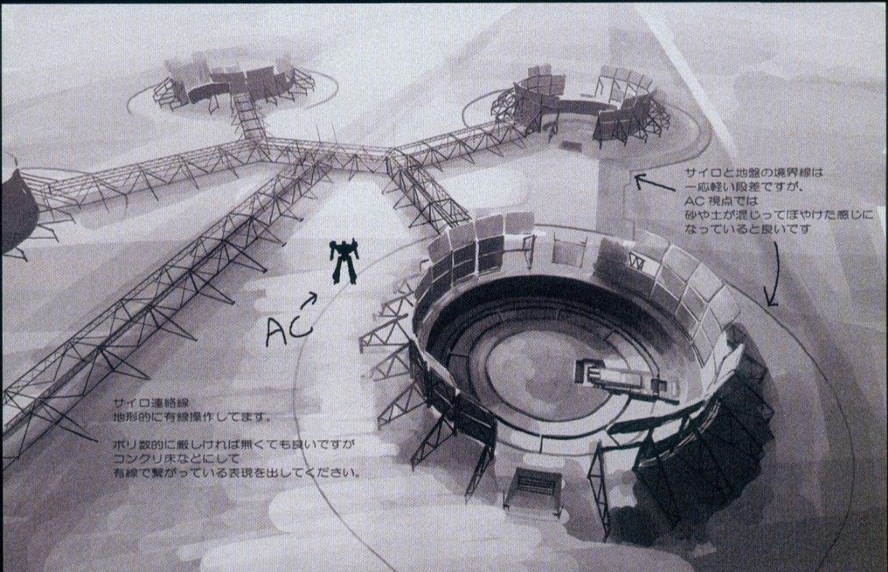


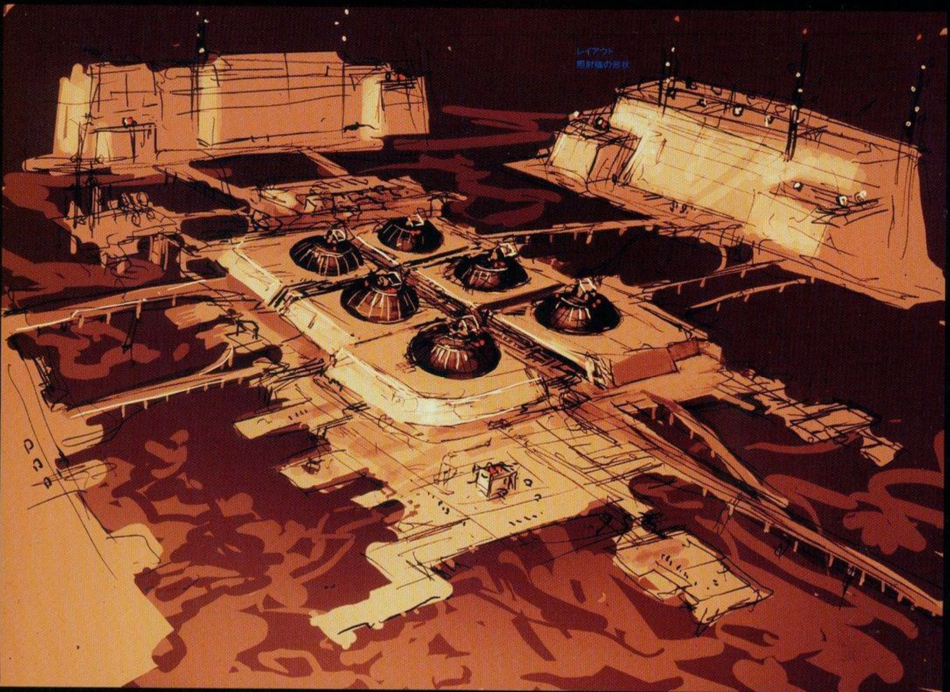

ミサイル撃ったイメージ

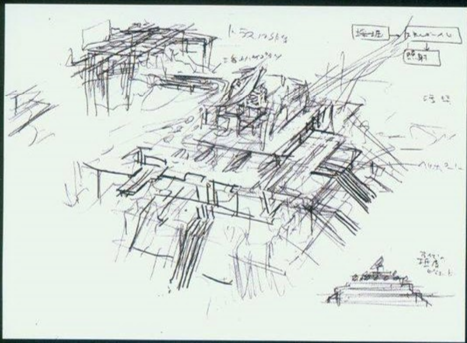
ミサイルサイロMAPと言うのがありました。完全なボツMAPです。
渓谷の彼方此方に分散して建造されたサイロからバラバラにミサイルが撃ちあがり、それを迎撃すると言う主旨のミッションの予定でした。

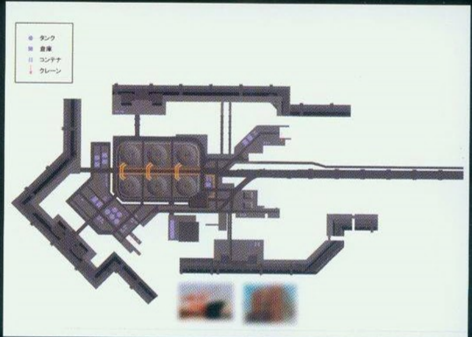
サイロには、新幹線が通っているトンネルの出入り口に付けられている、風圧防止装置のような防音板が付いてたりするのが特徴です。それほど効果はないのですが、平べったいサイロが何処にあるか分かるようにすると言うゲーム的なお約束が本音だったりします。

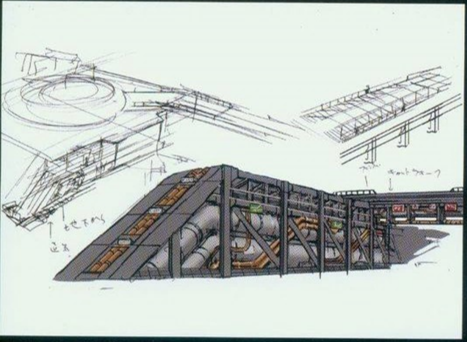


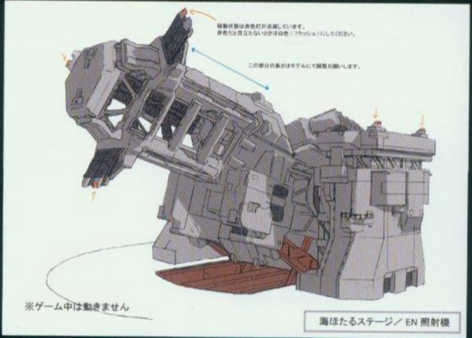





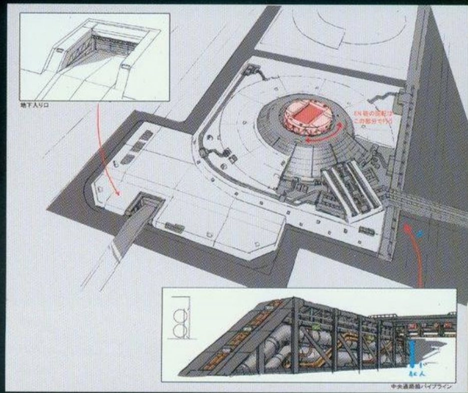


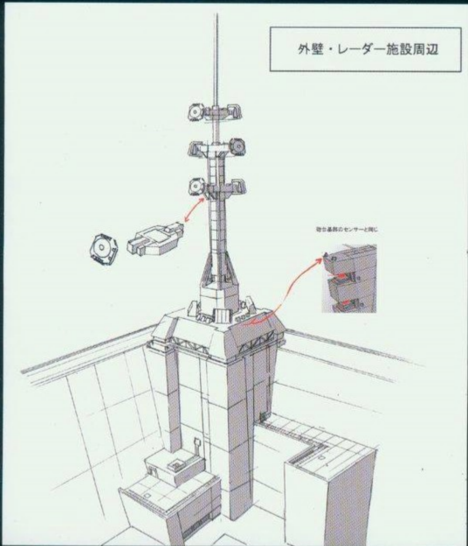



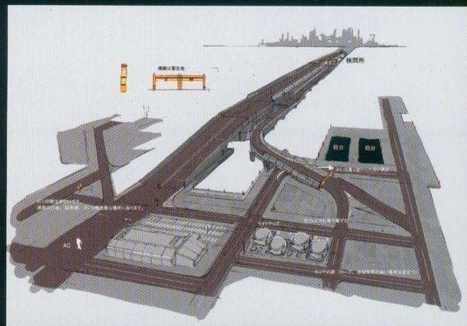


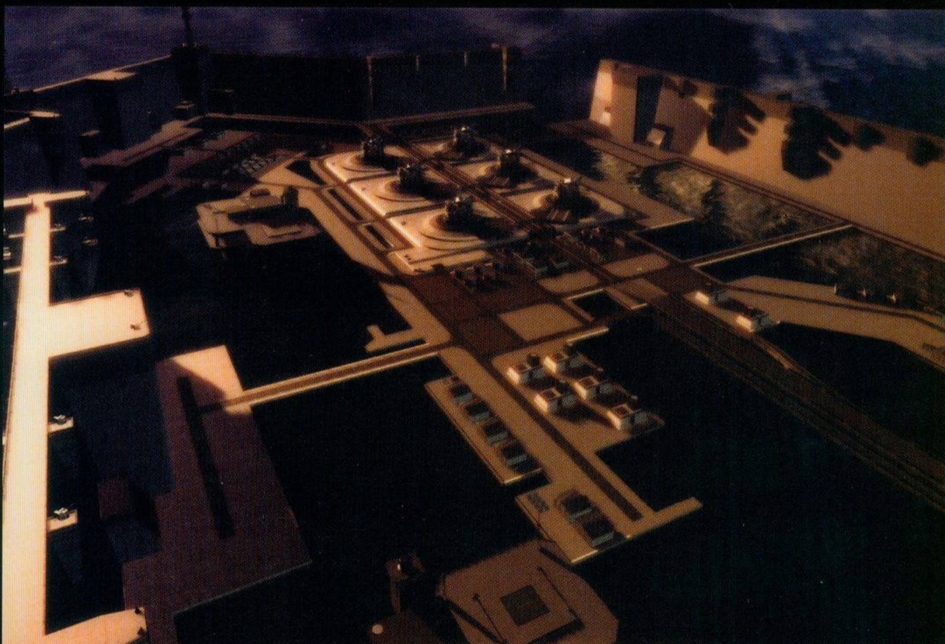

海ほたるステージ／EN照射機

# アルテリア・カーパルス

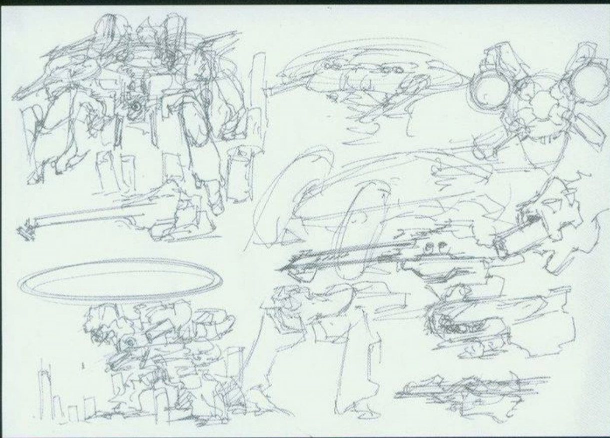


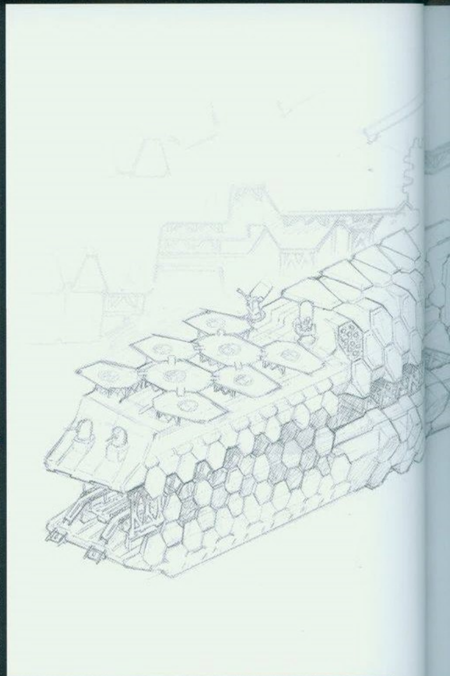



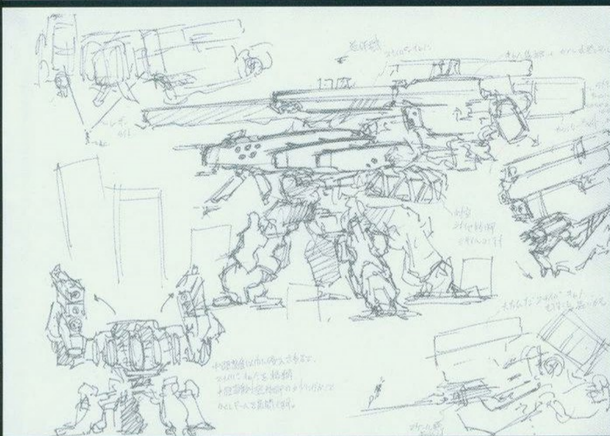



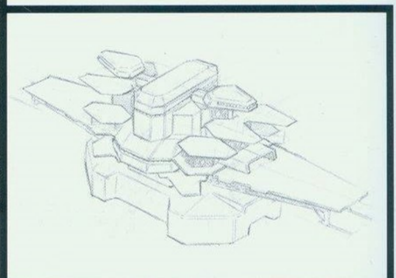



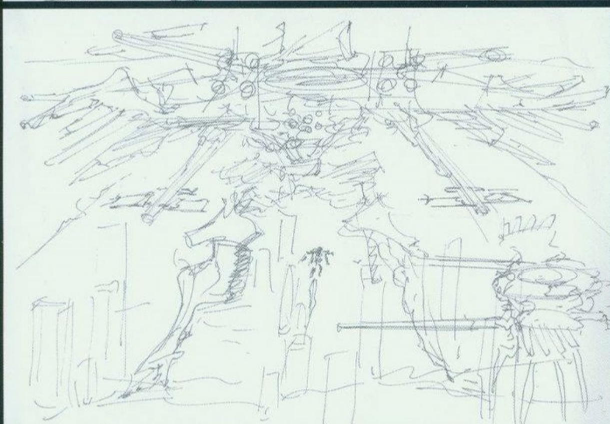
# SPRIT OF MOTHERWILL



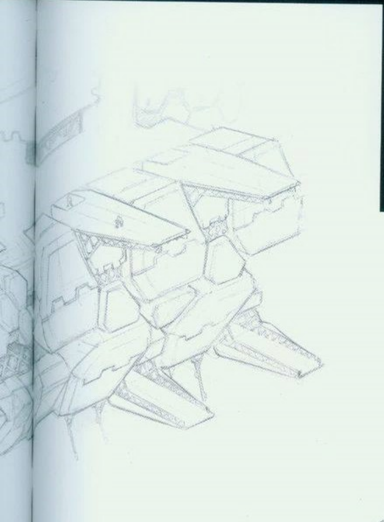




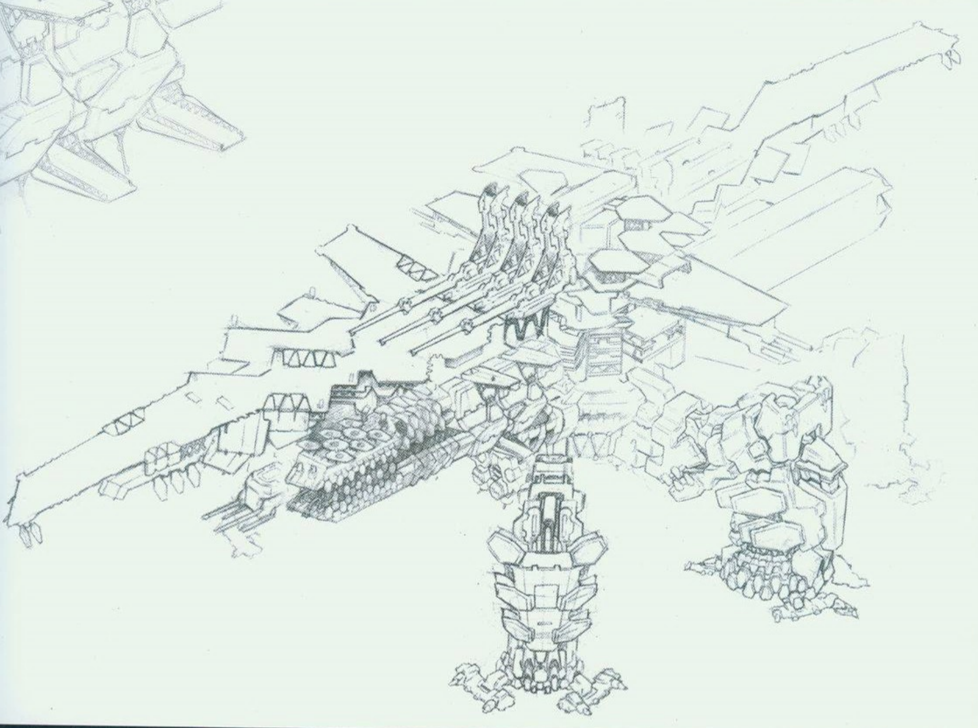


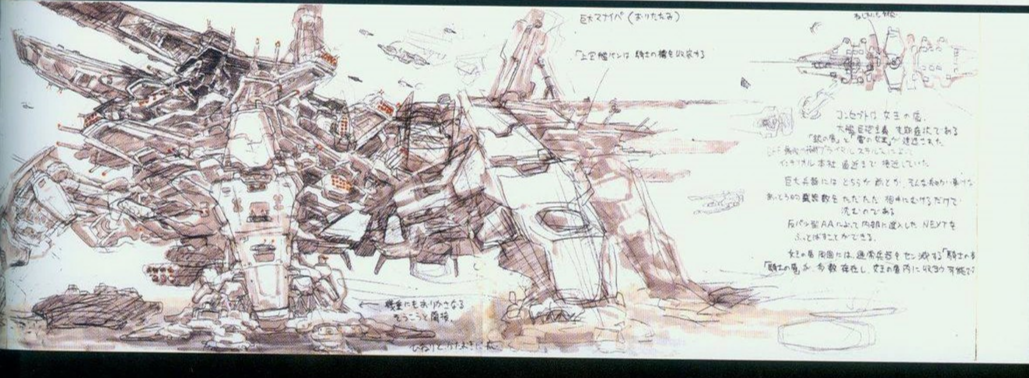


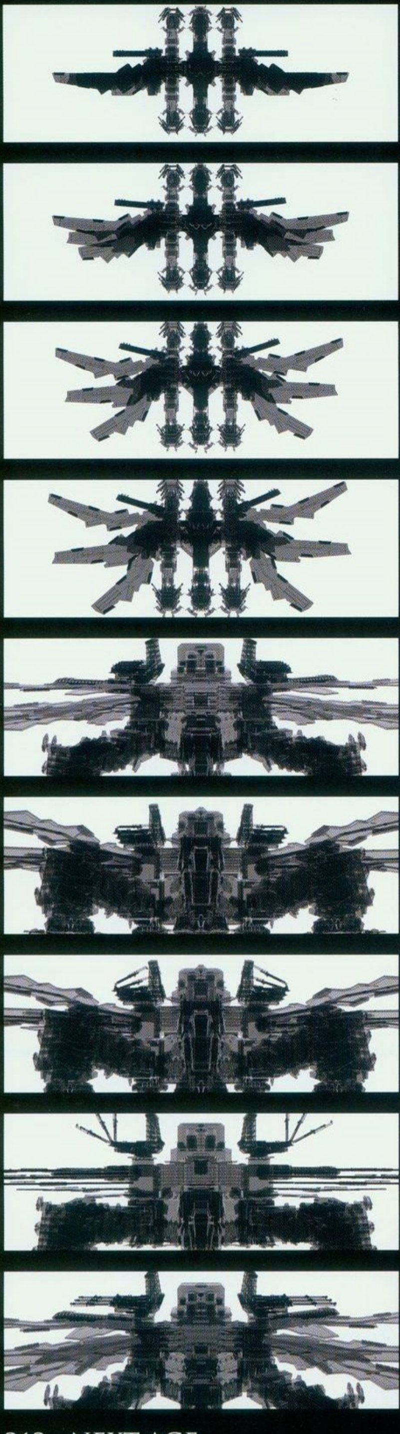




後藤：全体
細かいパーツの寄せ集めで、全体感が把握できない不気味さ、どこがどう動くか、どこから何が攻撃してくるかわからない恐怖感を目指しました。
はじめに大まかなシルエットを決めてしまうのではなく、末端からパーツを積み上げていくような手順でデザインしています。



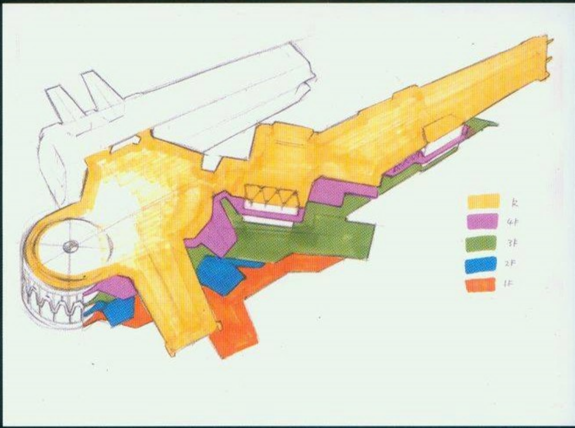


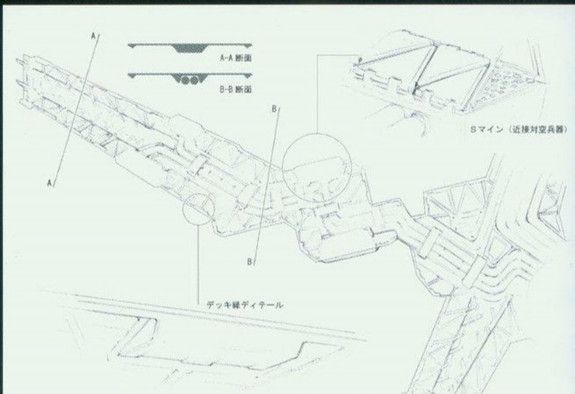


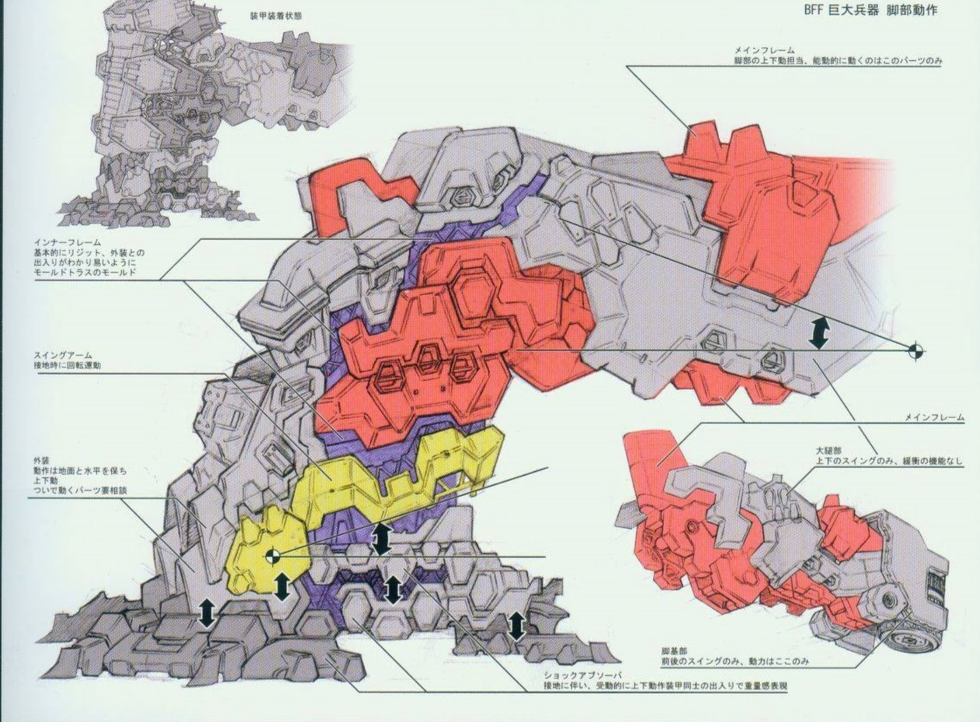
# 甲板部と脚部

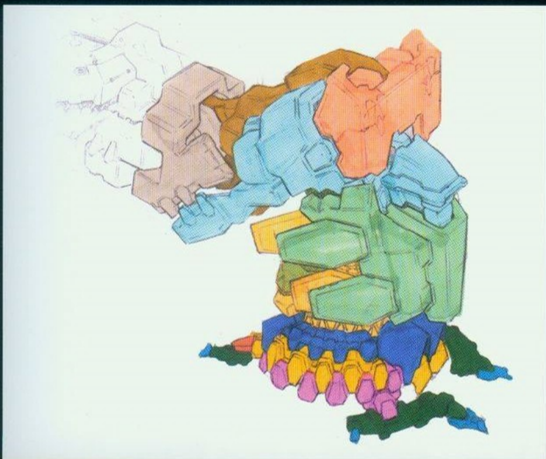
後藤：甲板部
一見無作為な形状の甲板が扇状に展開することで、
見た目に大きくシルエットが変わることへの驚きを狙った意匠となっております。

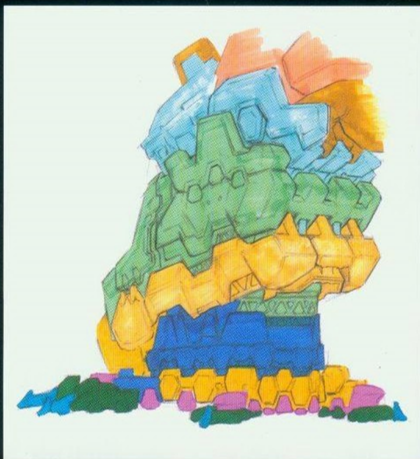
またステージの形状が常に変わることにより、多様な戦闘が可能となっています。





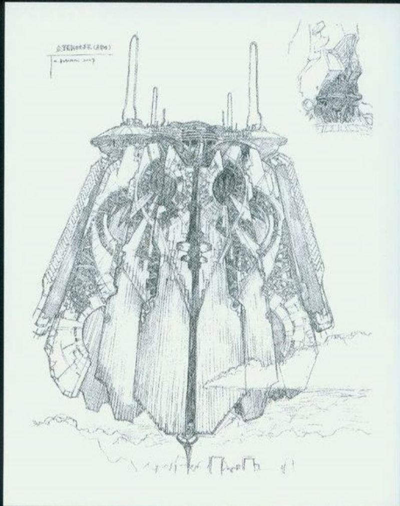


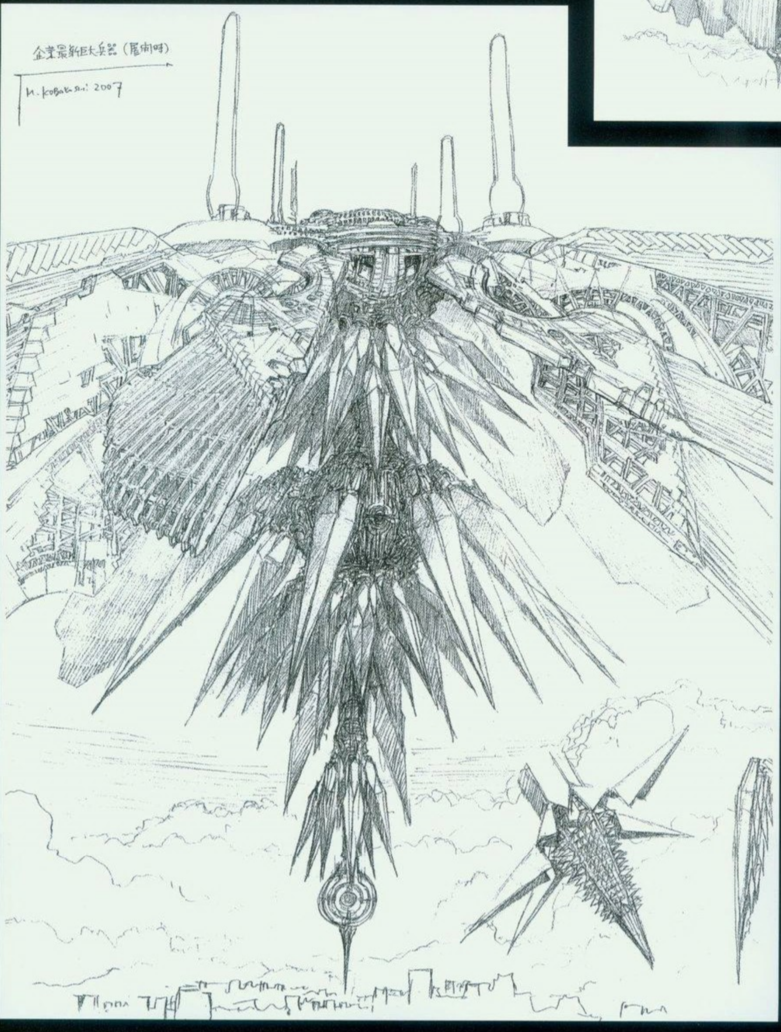
後藤：脚部
最大の見せ場がここです、巨体の重量を支え、衝撃を吸収するためのショックアブソーバを表現するためにあえて関節の可動軸が見えない意匠としています。
接地したときに可動するパーツ同士の間隔が変化することで、衝撃吸収ルーチンを視覚的に楽しめるよう演出に配慮しました。

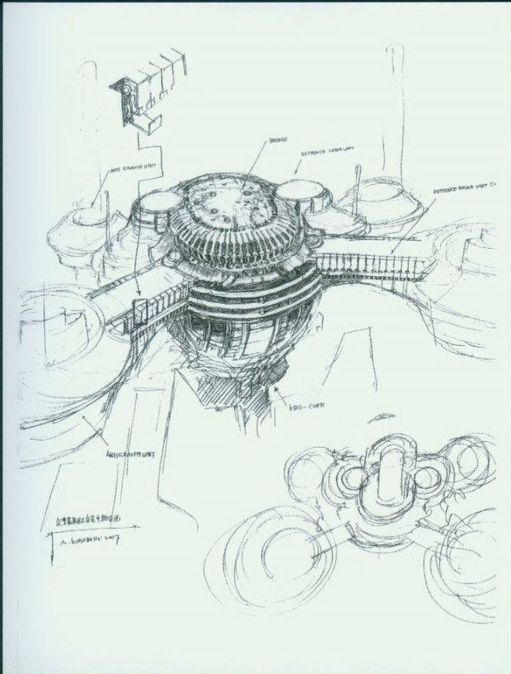
# ANSWERER

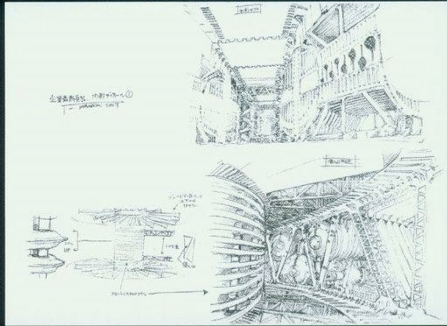
小林 誠 先生コメント

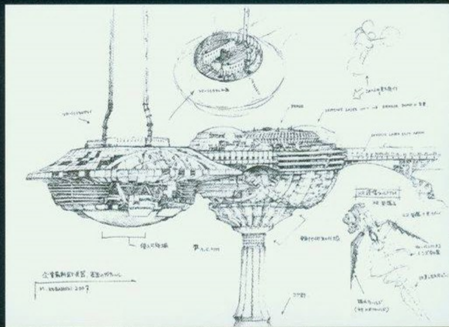
空を見て考える。この視野を大きく遮る巨大なシルエット。
頭の中にいきなり来たのは「ボロボロのマントを羽織った僧侶」のシルエット。
風に煽られて立ち尽くす。が、攻勢に転じるや、マントはなびき、
人だと思われたシルエットの中には異形の内蔵。深海生物の卵。
これに、生理的嫌悪を及ぼさないように、「美しい金属」を組み付けて行く。
「素晴らしき殺傷兵器」と共に。レトロフューチャー色は強めに。
巨大殺傷兵器にロマンスがないのも嫌なので・・・。

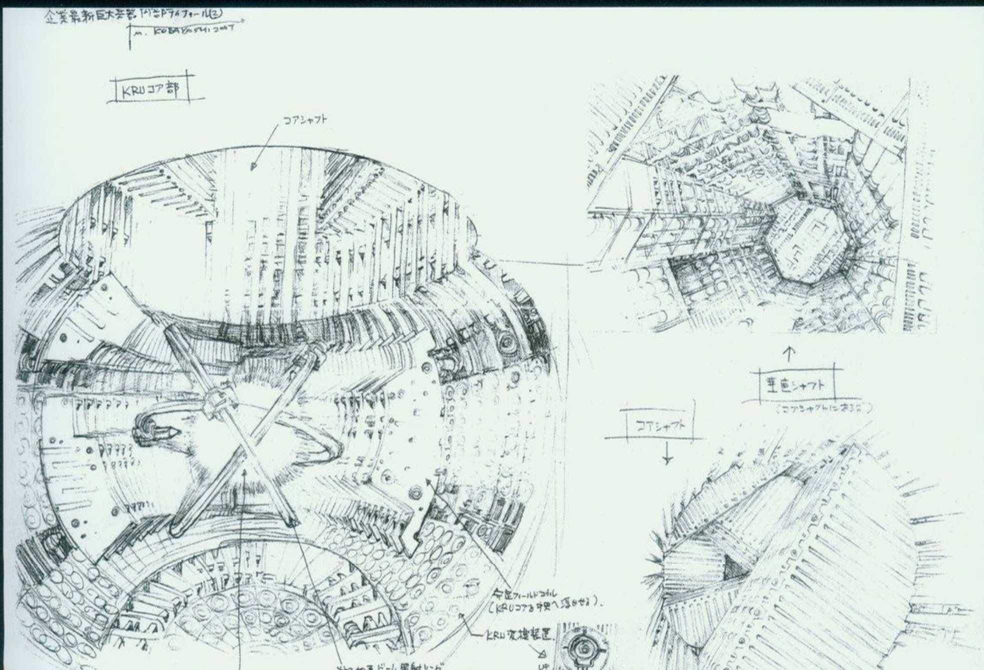


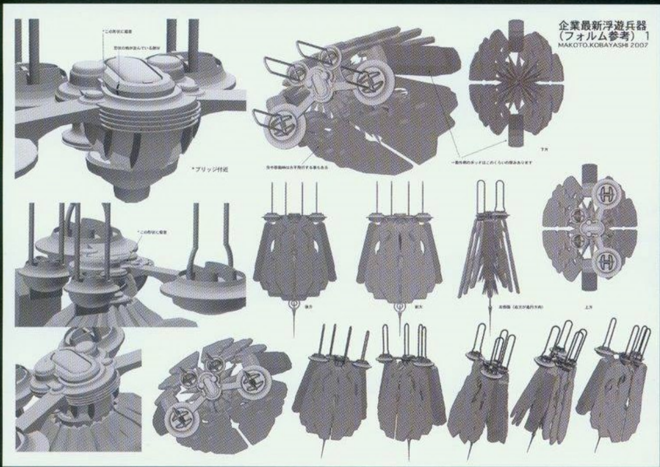


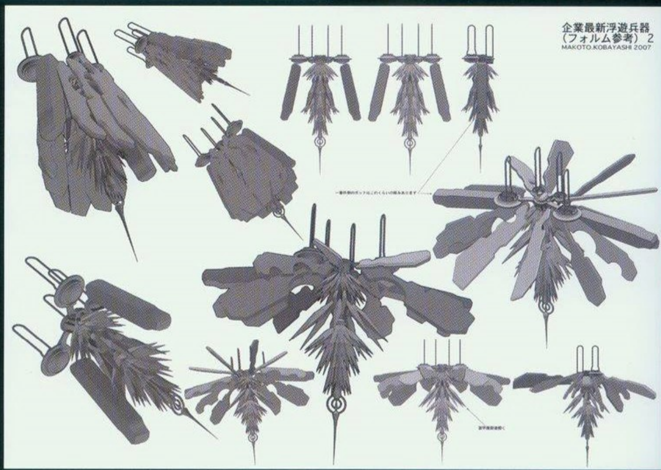

BRIDGE
KRU-CORE

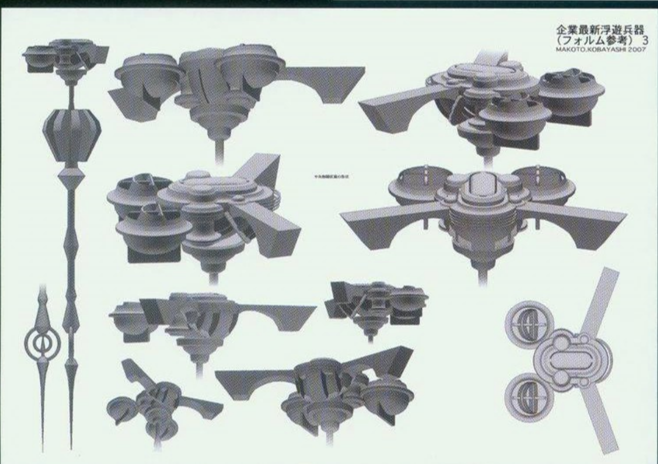


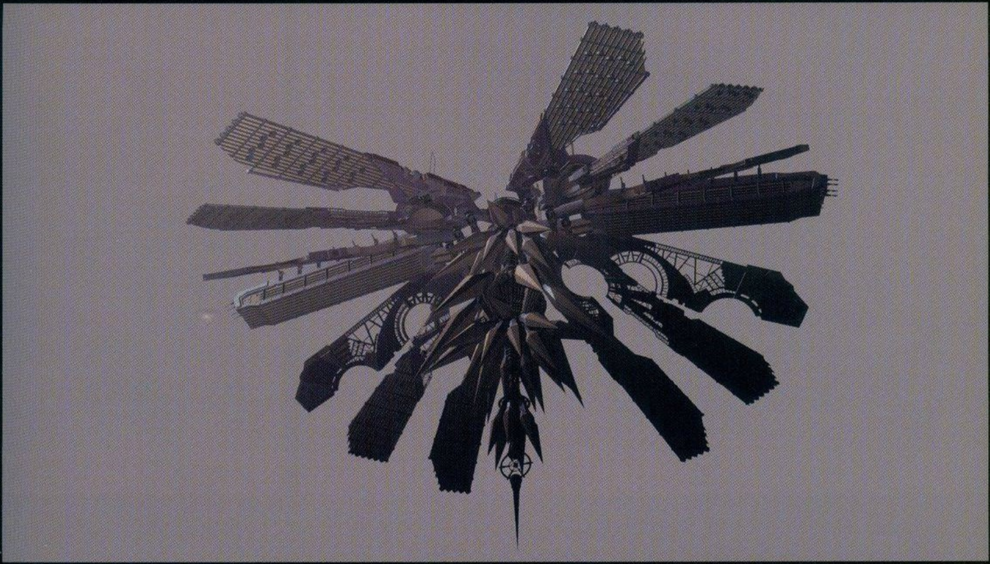



M. KOBAYASHI 2007
KRUコア部
コアシャフト
KRU-CORE
KRU変換装置
UP
コアシャフト

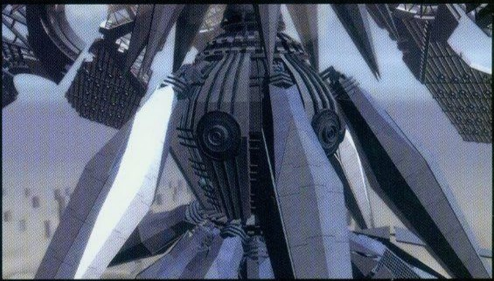

企業最新浮遊兵器
（フォルム参考）1
MAKOTO.KOBAYASHI 2007

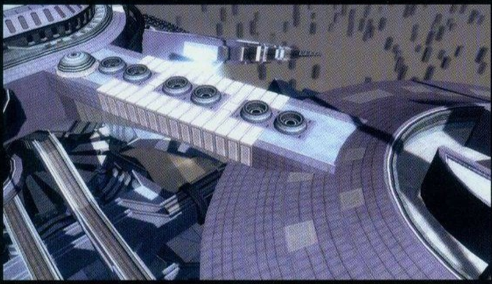

企業最新浮遊兵器
（フォルム参考）2
MAKOTO.KOBAYASHI 2007

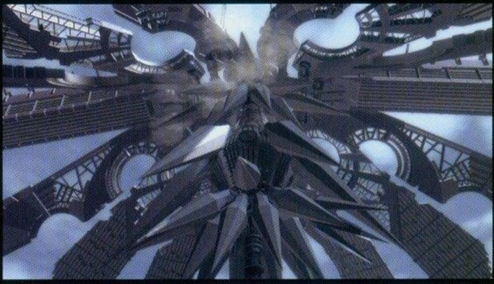

企業最新浮遊兵器
（フォルム参考）3
MAKOTO.KOBAYASHI 2007

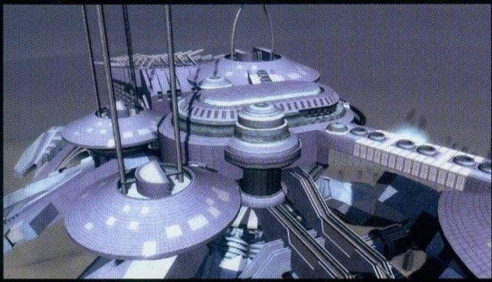


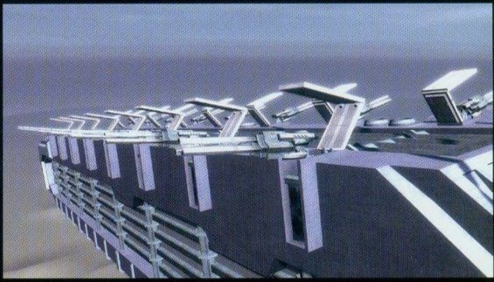


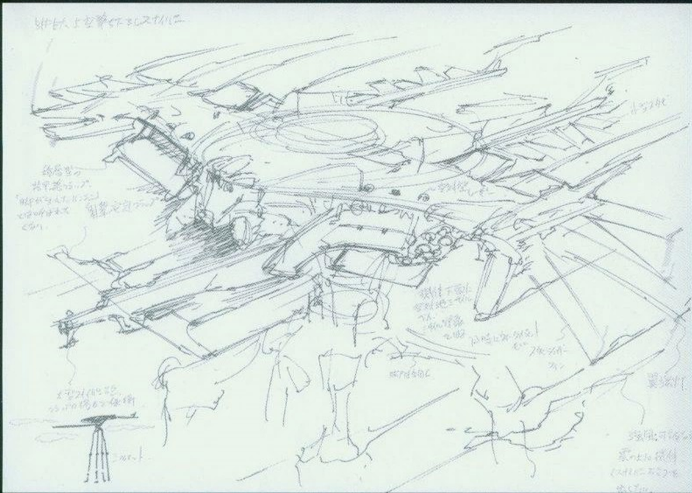


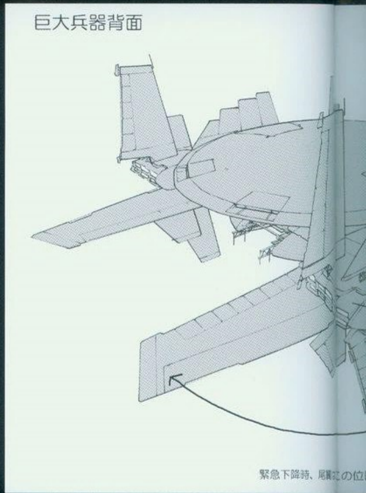




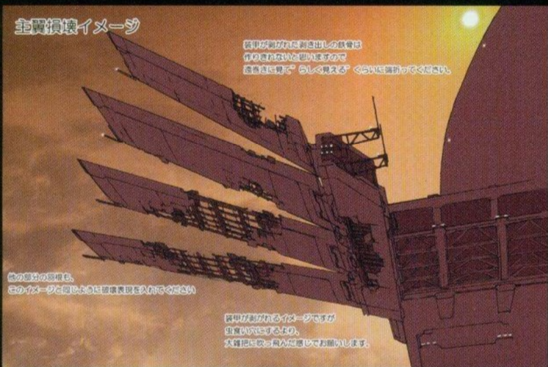









# ECLIPSE



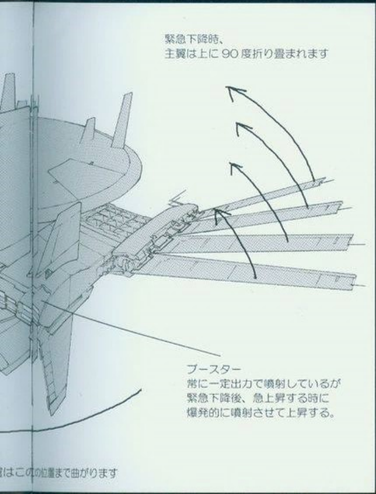

三木： 全てが再現された訳ではないですが、移動の仕方から攻撃の動きまで細かくデザインした巨大兵器です。その巨体からは想像できないほどの機動力を持ち、主砲と副兵装を備え、ある程度の量産ACを格納できる万能仕様です。

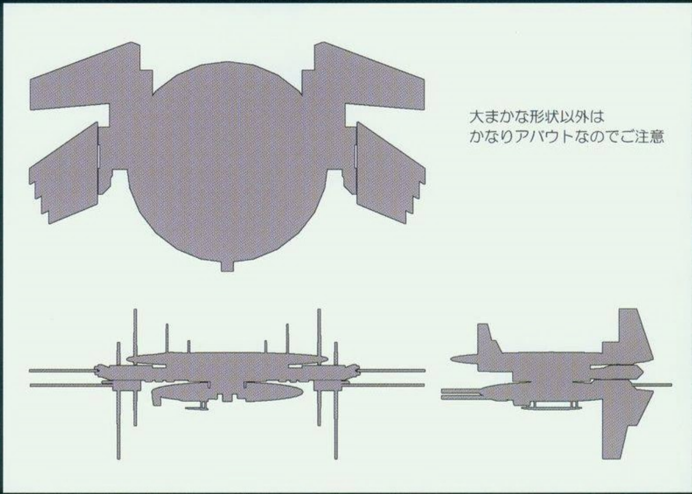
その巨体の為かクレイドルと同じく、着陸せずに常に空を飛び続けている設定です。クレイドルが空の居住区であれば、イクリプスは空の要塞なのでしょう。

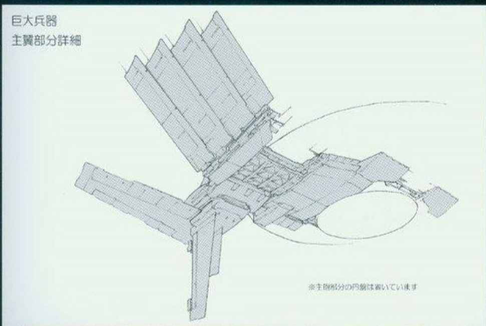
しかし、某海外SFドラマの宇宙船っぽいイメージが…。

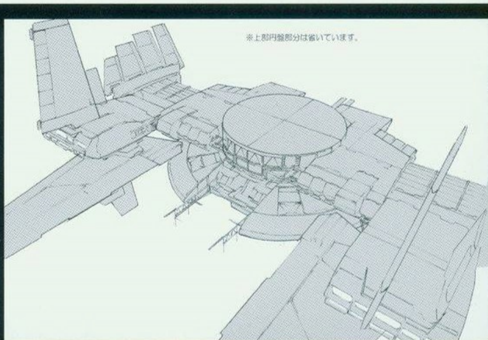


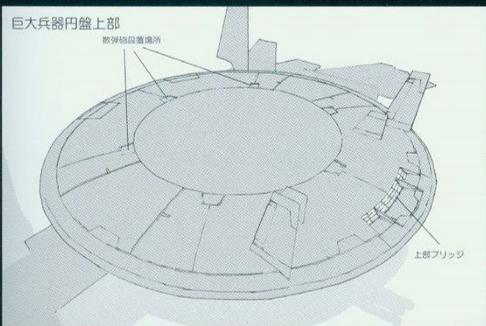


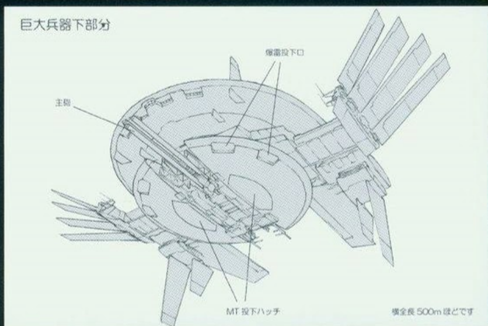


緊急下降時、
主翼は上に 90 度折り畳まれます
ブースター
常に一定出力で噴射しているが
緊急下降後、急上昇する時に
爆発的に噴射させて上昇する。
はこの位置まで曲がります

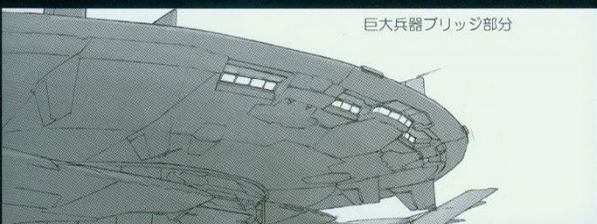

大まかな形状以外は
かなりアバウトなのでご注意

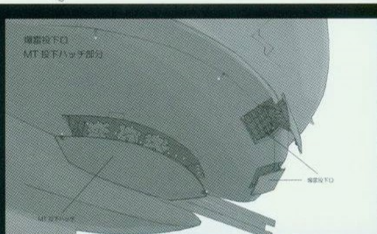

巨大兵器
主翼部分詳細
※主砲部分の円盤は省いています

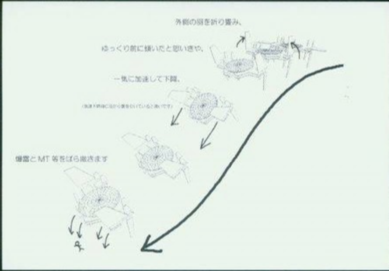

※上部円盤部分は省いています。

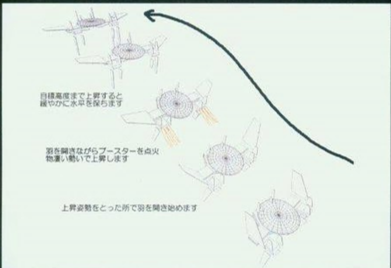

巨大兵器円盤上部
散弾砲設置場所
上部ブリッジ


巨大兵器下部分
爆雷投下口
主砲
MT 投下ハッチ
横全長 500m ほどです


巨大兵器ブリッジ部分

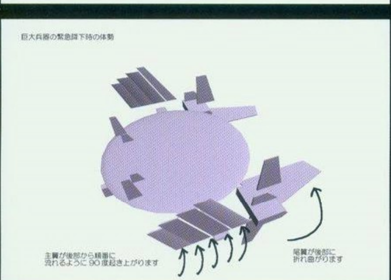

爆雷投下口
MT 投下ハッチ部分
爆雷投下口

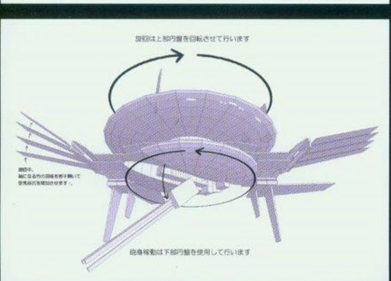


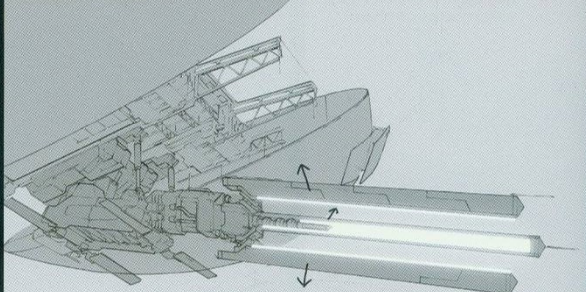






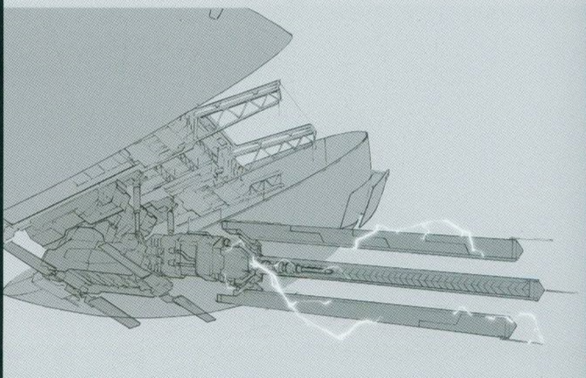




## 主砲起動時詳細



主砲発射体勢時
プラズマロッド３本が開き、内側のレールが発光します
遠景やどんな角度からでも発射体勢であることが視認できるよう
強めの光でお願いします。

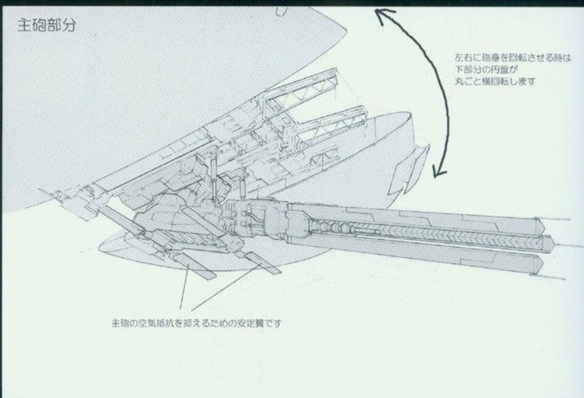
あとは真中の針からプラズマをビーム状に発射するなり
連射するなり調整お願いします。



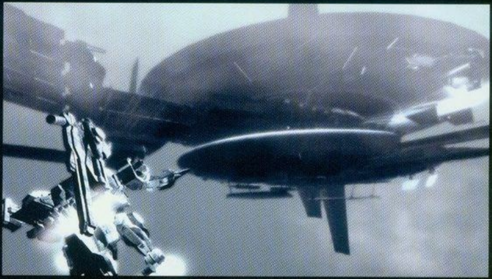
主砲発射後は、発射体勢時と違って帯電しているイメージです
遠距離からでも確認できるに越したことはないですが、
光の波長が歪な感じにするなどして、発射体勢時と区分けしてください。

プレイヤーに「帯電状態では撃ってこない」ことを確認させます

## 主砲部分

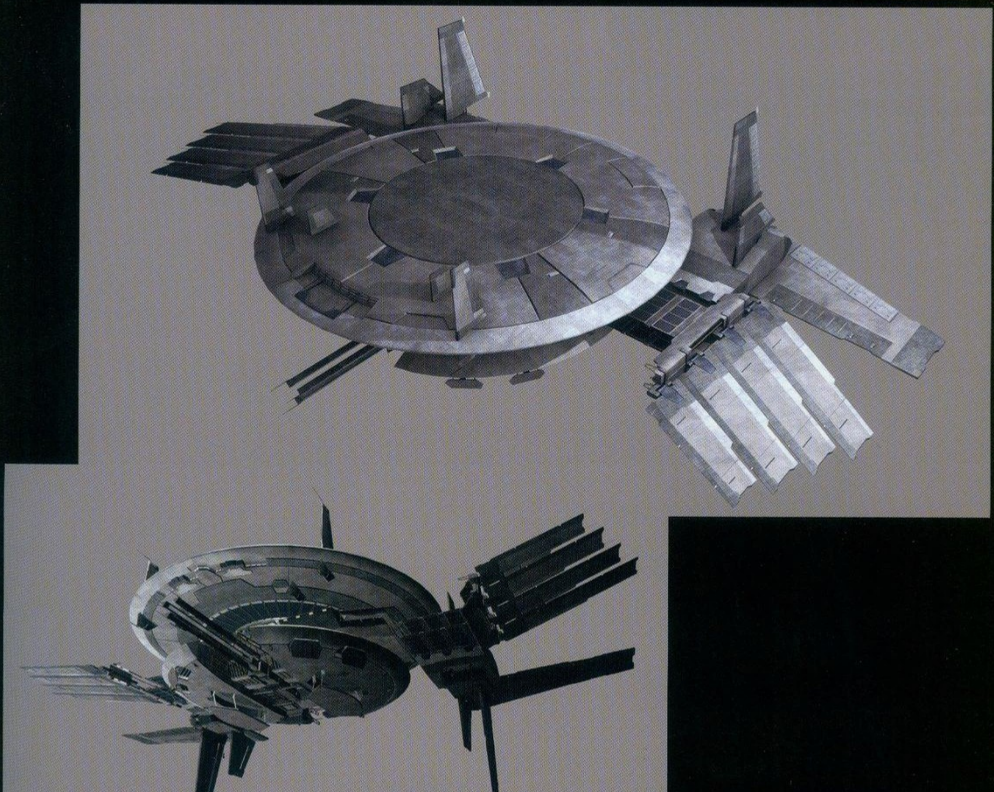






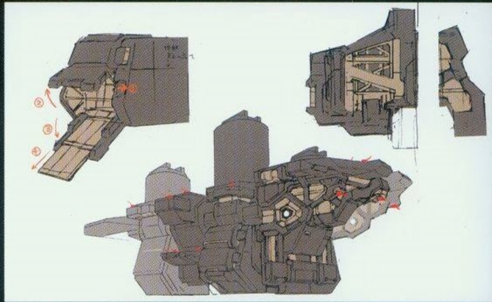




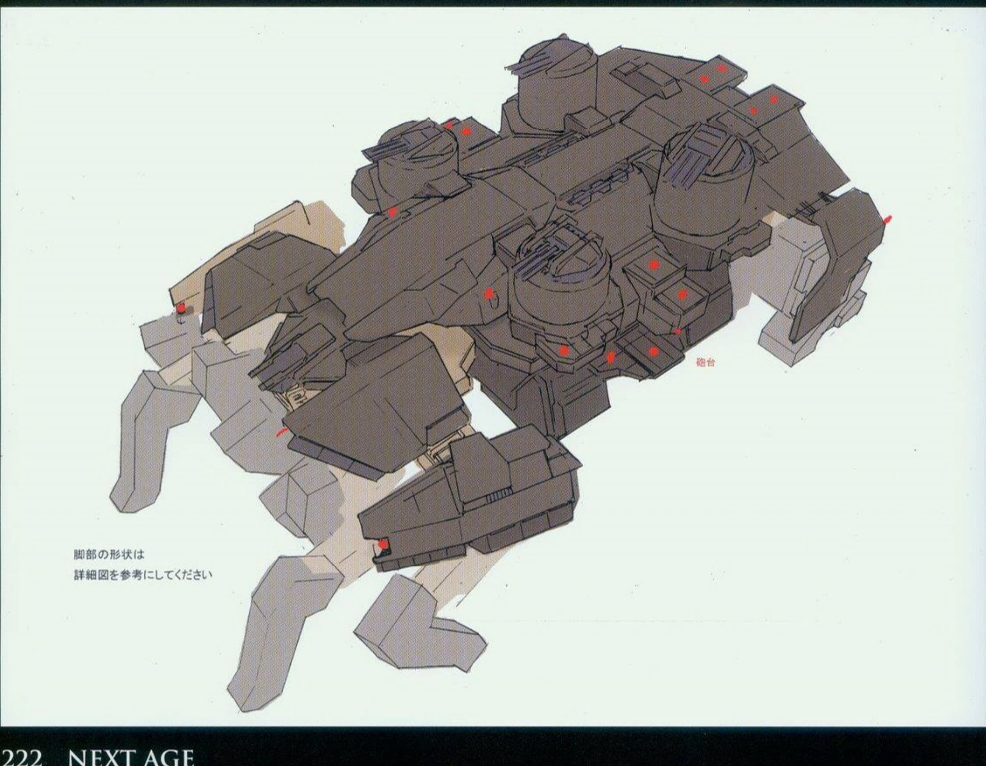


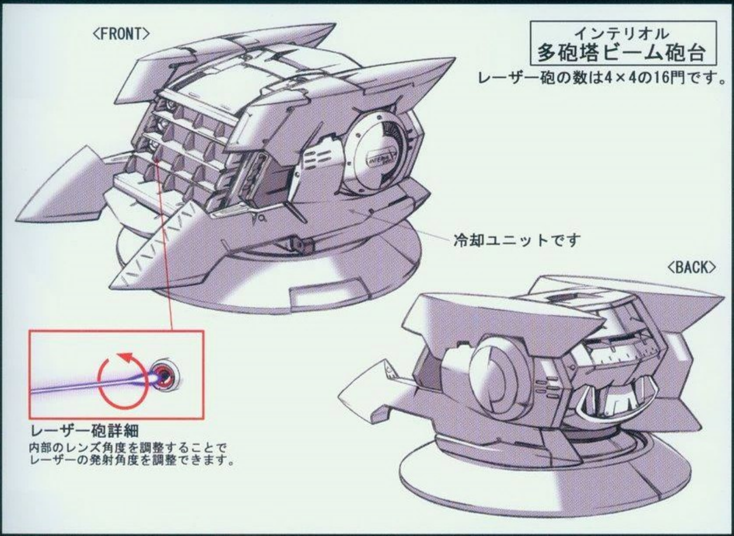
# LAND CRAB


先端が太い
前面は重装甲
背面むき出し
（砲台の動きが見える一弱点）




前脚・展開時
破壊後に露出する部分なので
全体的に汚しを多めにしてください
前面
背面
内部
前脚・収納時
前面
背面
装甲破壊のパーツ分割イメージ


砲台
脚部の形状は
詳細図を参考にしてください

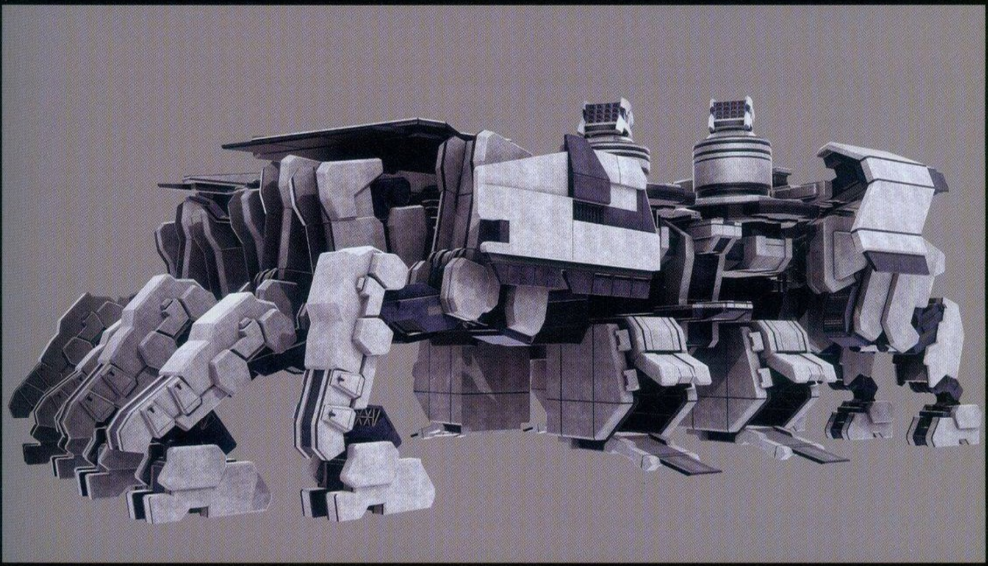



瀧本： ランドクラブのインテリオル用兵装である多連装レーザー砲台です。イメージは多連装ロケット弾発射機で、インテリオルが作成したイメージを出すため流線形の形状にしました。

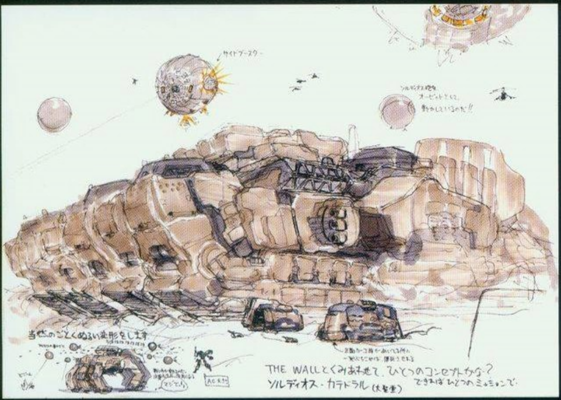
これほどのレーザー砲を運用する為、超大型の冷却ユニットを両側に取り付けられており、これによってレーザーを連射することが可能となっています。

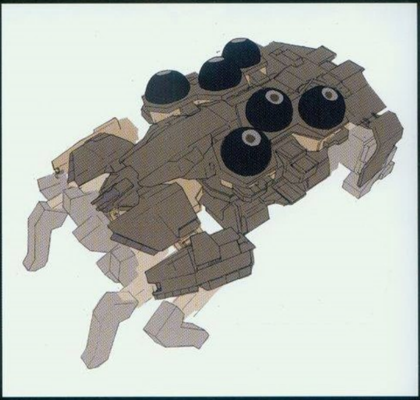


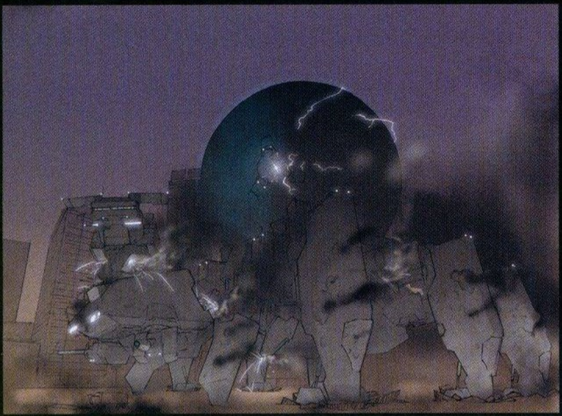


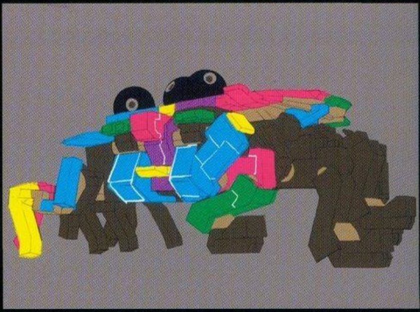


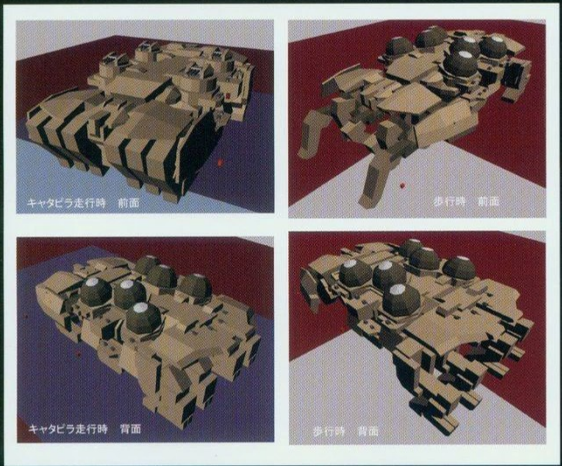
# SOLDIOS ORBIT



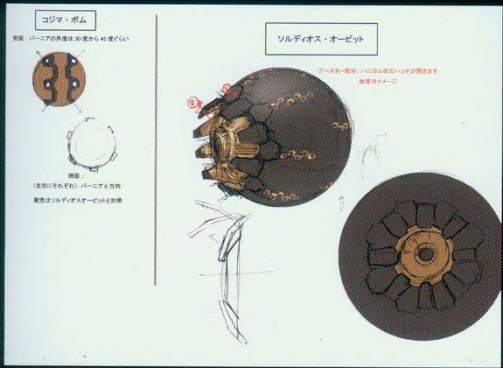




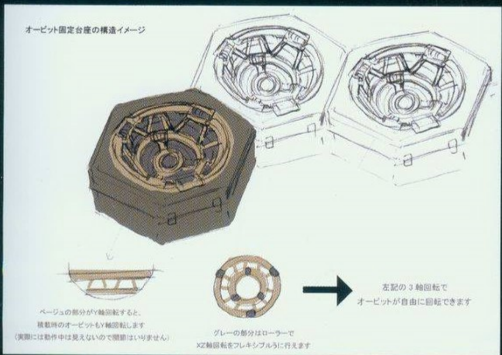




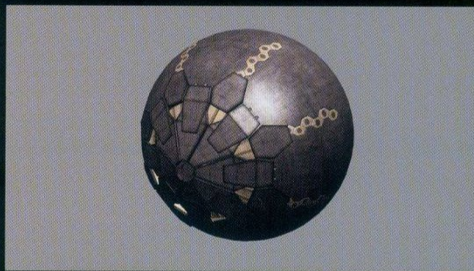


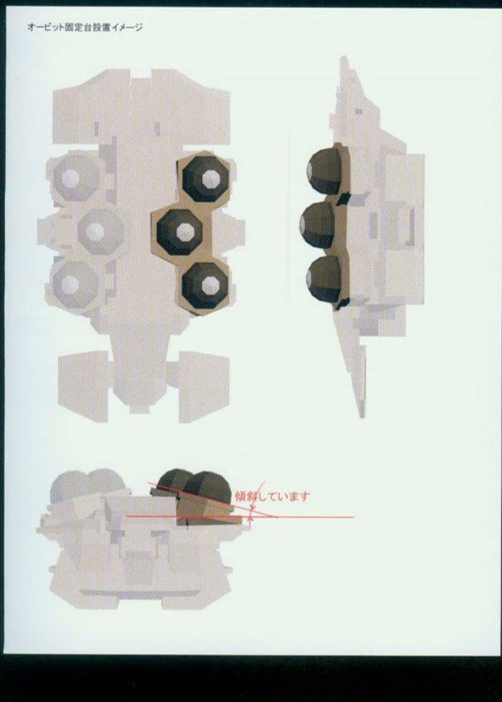


コジマ・ボム
前面：バーニアの角度は30度から45度ぐらい
側面：
（左右にそれぞれ）バーニア6方向
配色はソルディオスオービットと対照
ソルディオス・オービット
ブースター部分：ハニカム状のハッチが開きます
血管のイメージ



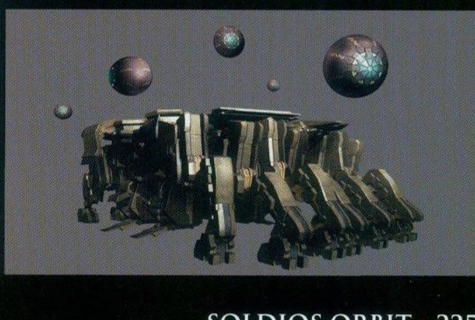

オービット固定台座の構造イメージ
ベージュの部分がY軸回転すると、
積載時のオービットもY軸回転します
（実際には動作中は見えないので関節はいりません）
グレーの部分はローラーで
XZ軸回転をフレキシブルに行えます
左記の3軸回転で
オービットが自由に回転できます

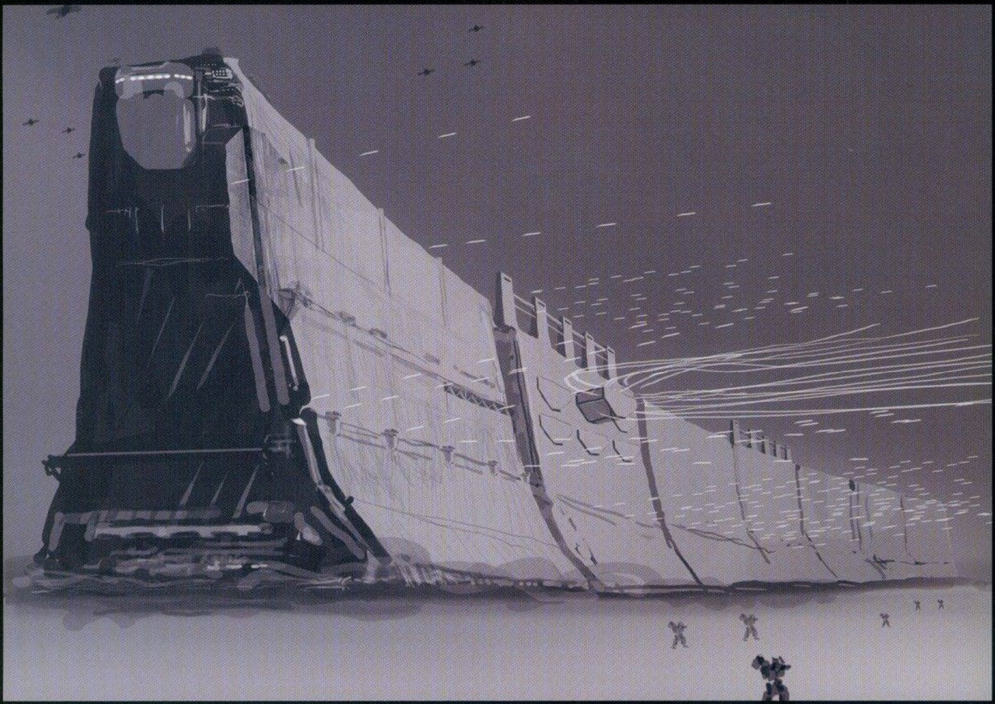


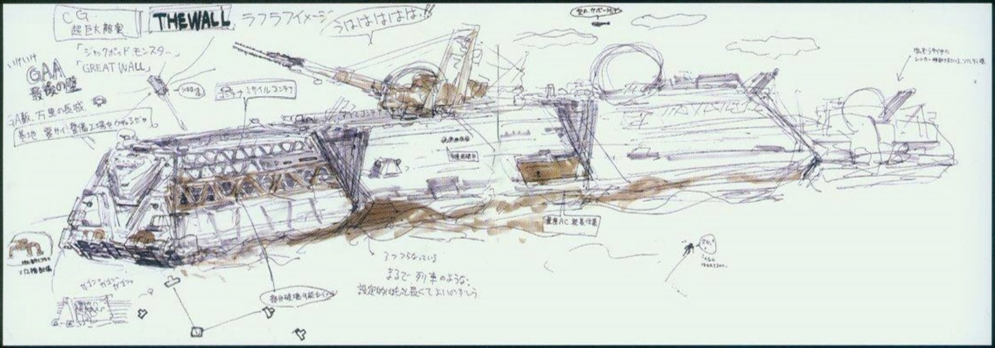



オービット固定台設置イメージ
傾斜しています

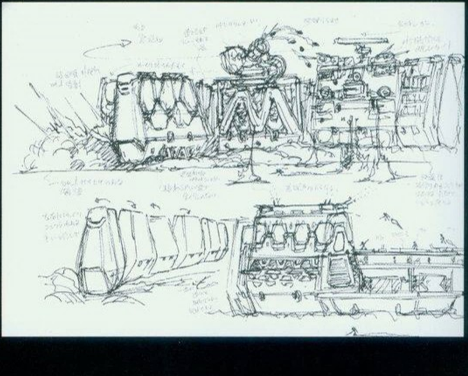




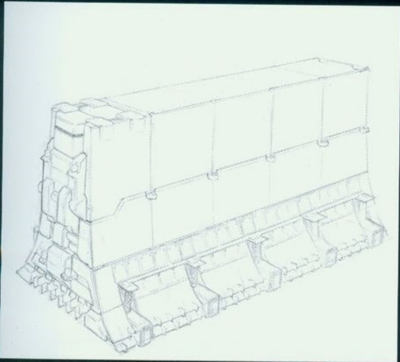


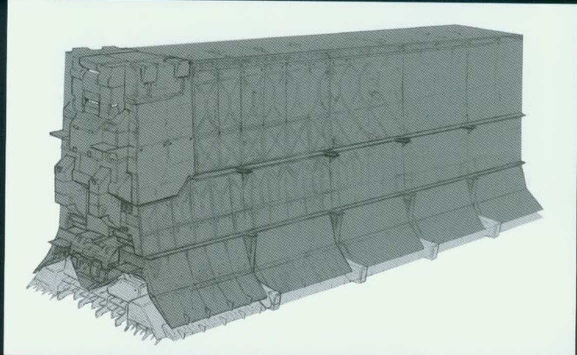


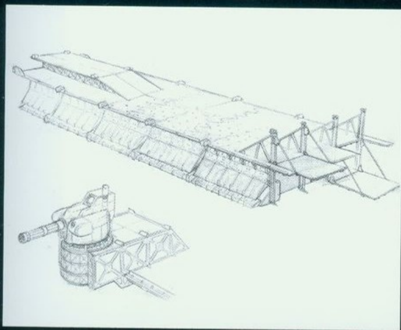

後藤：全体
全体のシルエットが「壁」というイメージを逸脱しないこと、かつ単なる退屈な一枚板になってしまわないことに特に留意しました、側面下端を裾上に広げることで見上げた時のパースを強調、連結部や兵装に大きな意匠的見せ場を用意し、側面を通過する時プレイヤーを飽きさせない演出を心がけています。



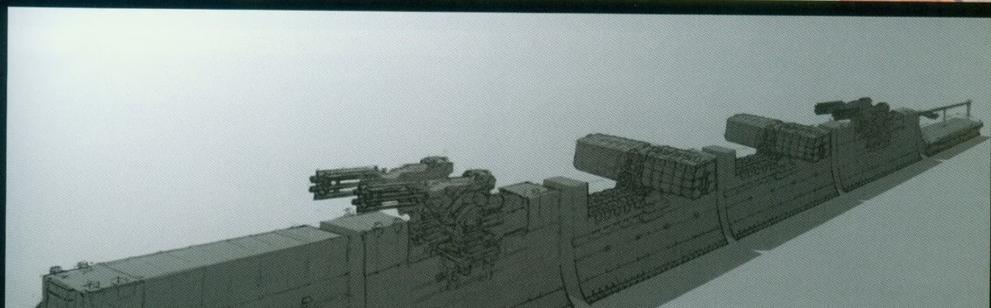
# GREAT WALL

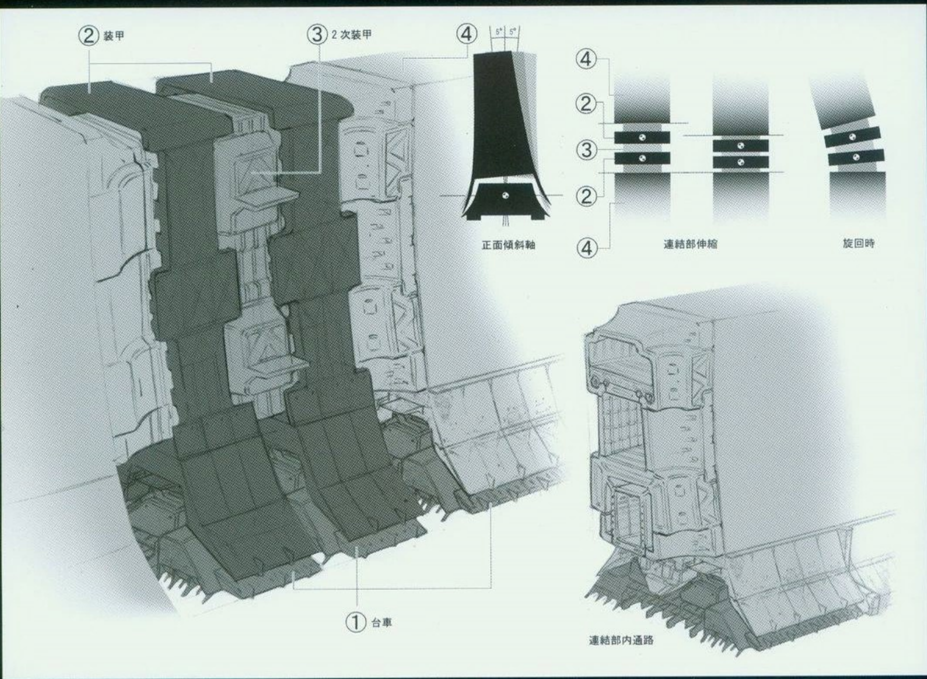




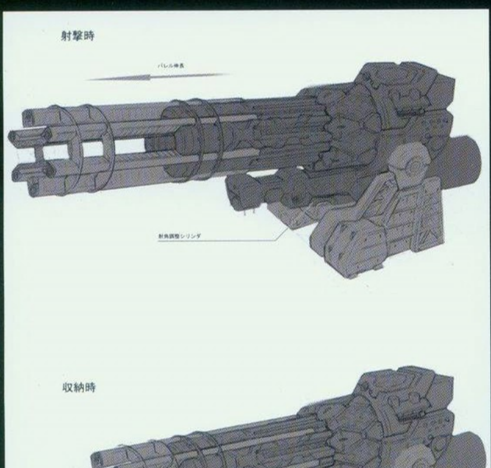






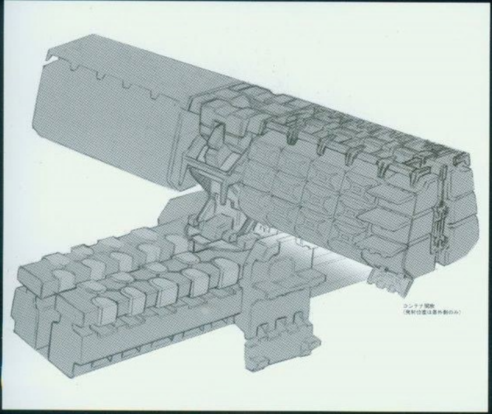


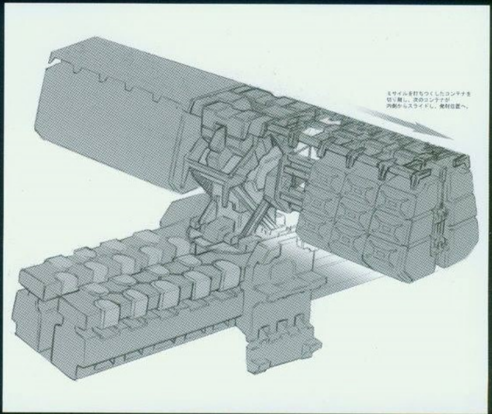

後藤： 連結部
蛇腹部に二重の装甲を施し、その噛み合わせを積極的にみせることで、走行時の車両同士の速度差やズレを集中的に演出し、外装の大きな見せ場となっています

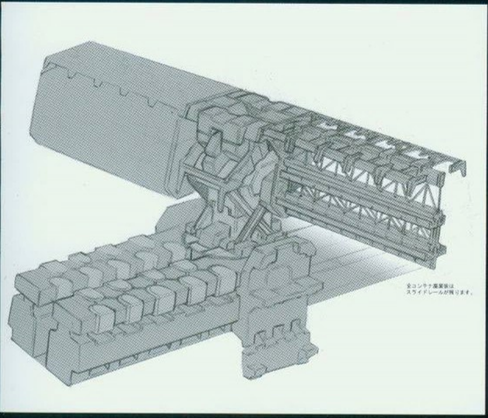




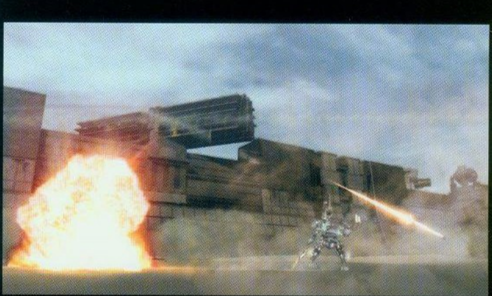

後藤： ガトリング砲
その巨大さ故の強度的な無理が前面に出ないように配慮しました、束ねた砲身を数本のリムでつなぎ、設計的な配慮感を出しています、そしてそのリムをなるべく細く表現することで対比の巨大感にも一役かっています。

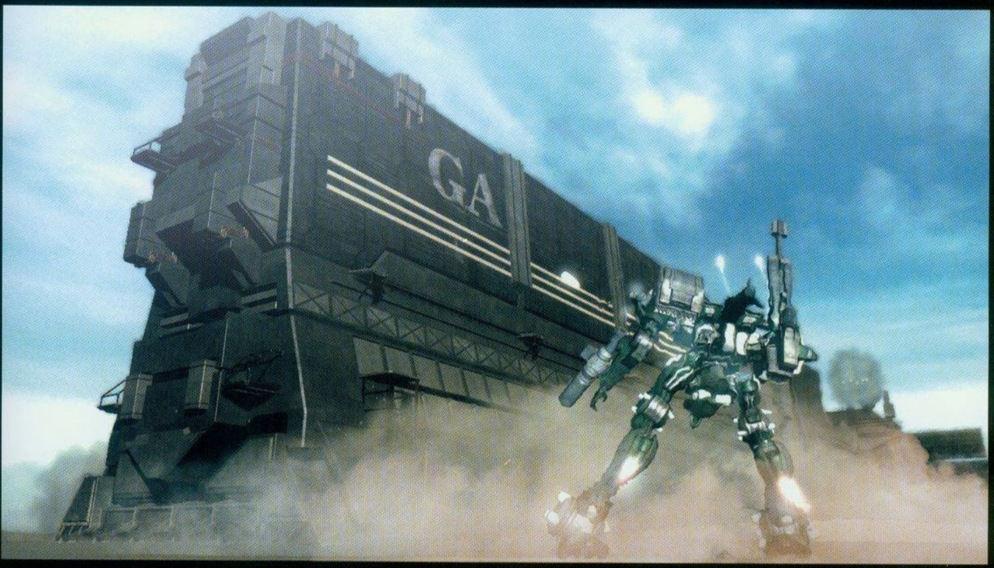




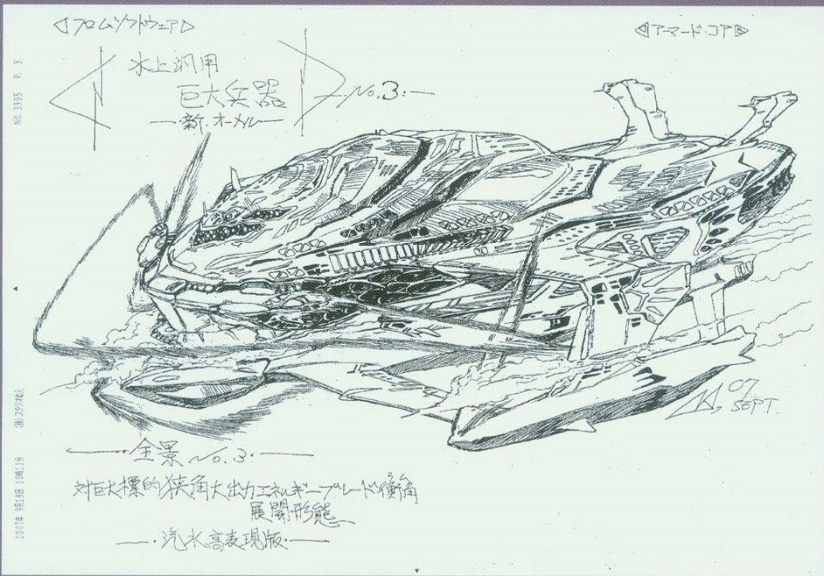

後藤：ミサイルコンテナ
発射時に車体上3分の1ほどが展開し、ミサイルコンテナに変形するという大掛かりな兵装です、展開したときの意外性を強調するために、収納時にはなるべく車体になじむ形状としています。

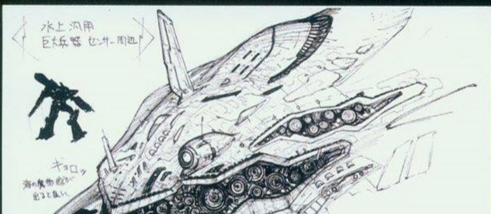


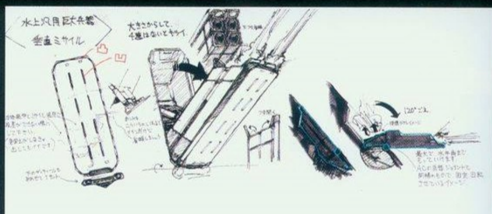


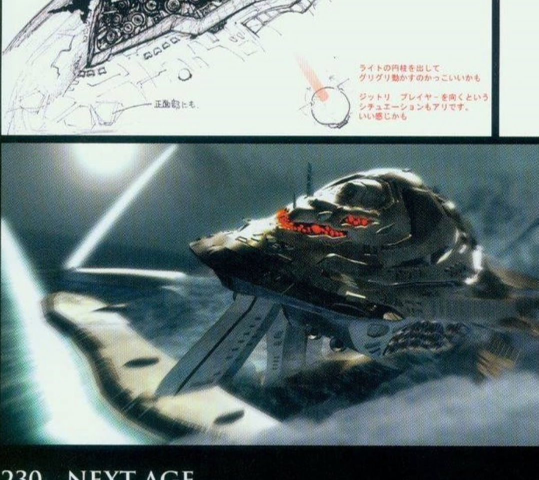
# STIGRO

## デザインバージョン 3.0



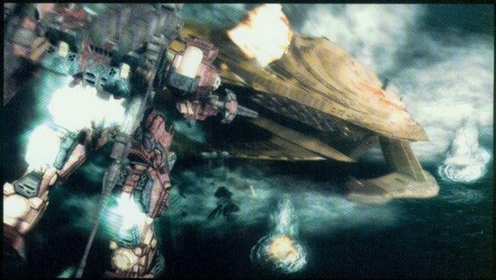





宮武 一貴：「おお、アーマード・コアか！」と思ったら、僕の担当は重くてでっかいゲスト・メカ。
やっぱり……とはいえ、普通に重くてでかいだけじゃ面白くないし…と感じて、こういうメカになりました。モゾモゾしたのと活きのいい奴！ちょっと面白いと思います。超重量級の高機動高速戦闘艦なんて最高ですよね。自分もワクワクして待っています。





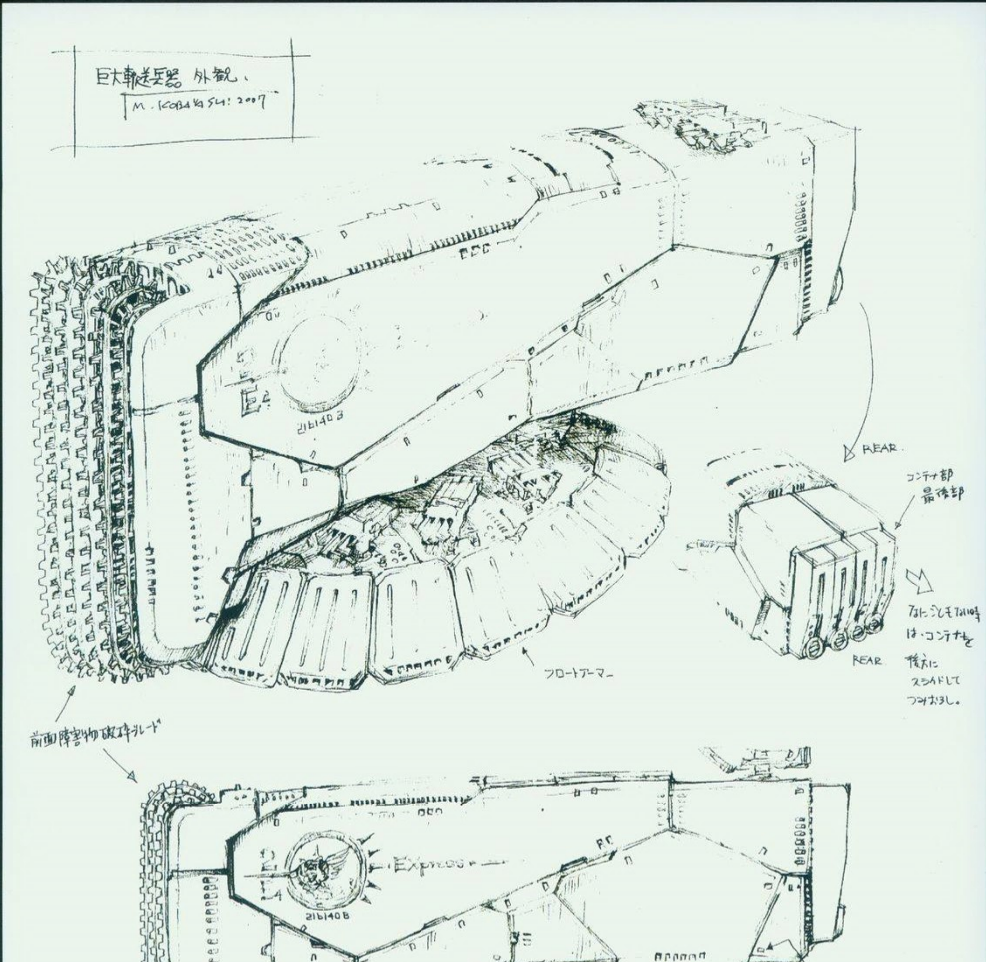


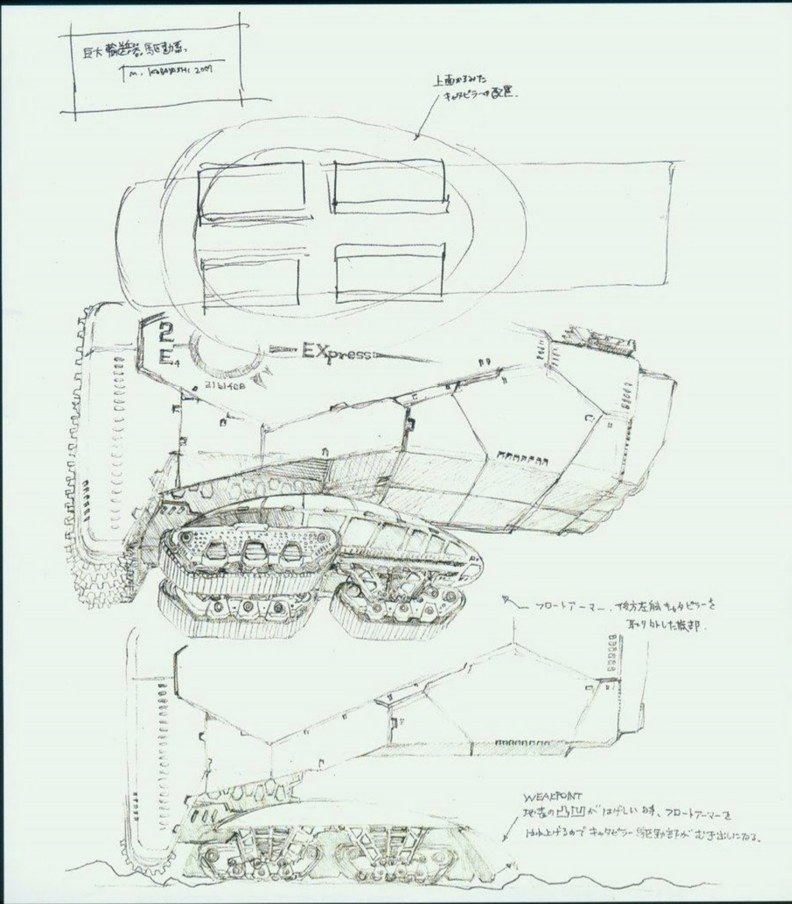


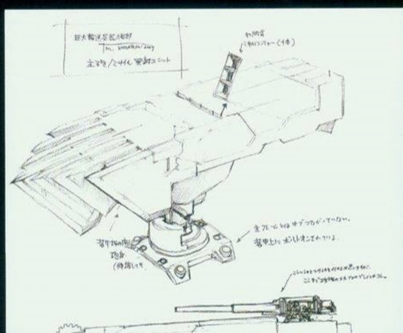



02 SUPPORT ARMS FORT
MISSION TARGET
BFF FLEET No.8
//BERNARD FELIX FOUNDATION
SUPPORT>>
STIGRO
MARINE TYPE ARMS FORT
COMBAT AREA / SEA
ENVIRONMENT / DAYTIME
MARINE TYPE ARMS FORT
STIGRO
02-AF



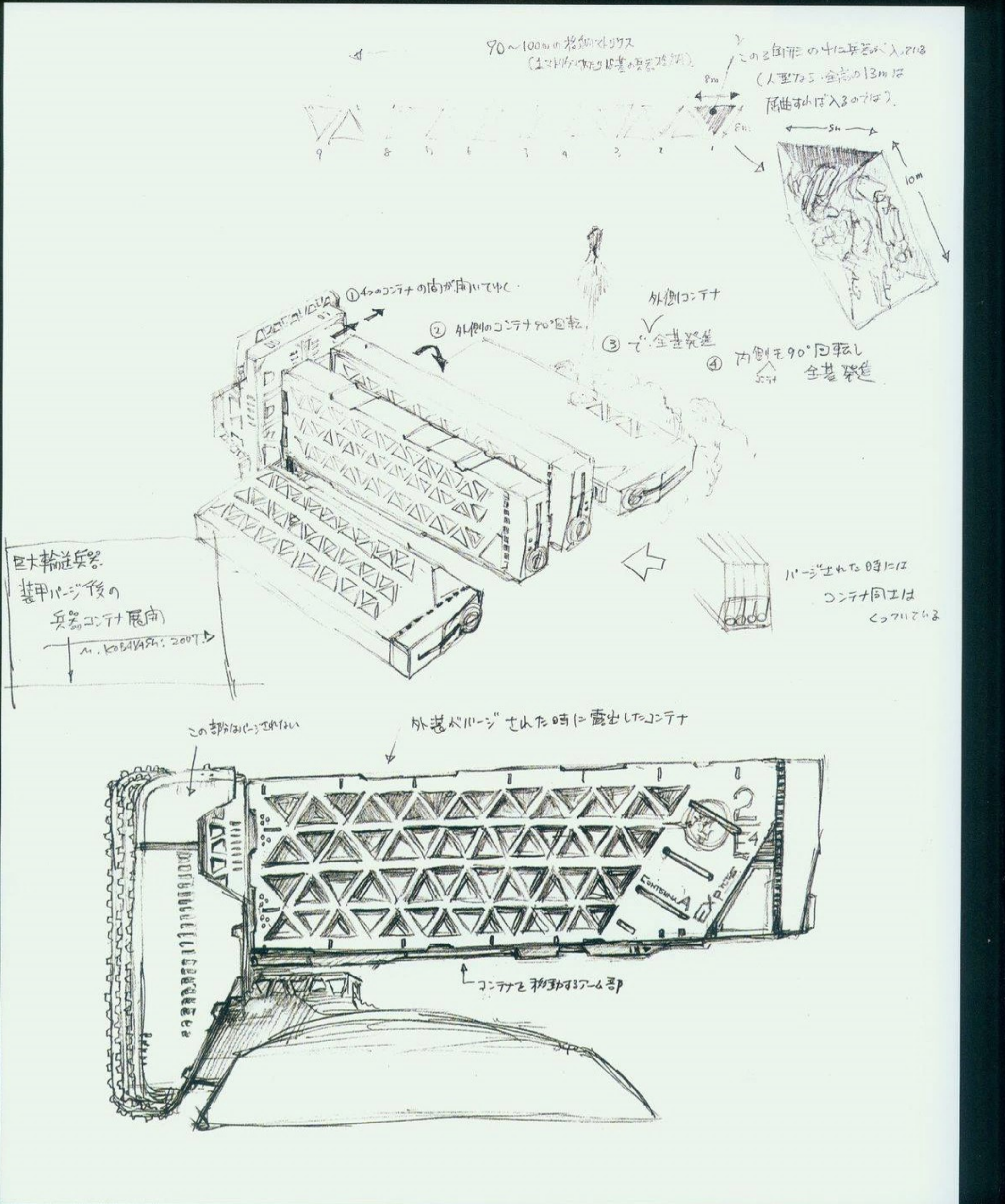

巨大輸送兵器 外観、
M. KOBAYASHI 2007
REAR
コンテナ部
最後部
なにごともない時
は、コンテナを
後方に
スライドして
つみおろし。
REAR
フロートアーマー
前面障害物破砕ブレード
主砲／ミサイル発射ユニット
光学センサー群
無敵装甲の各所の
パージないで装甲を
取り除くときに使う
フック
断面
AC
150m

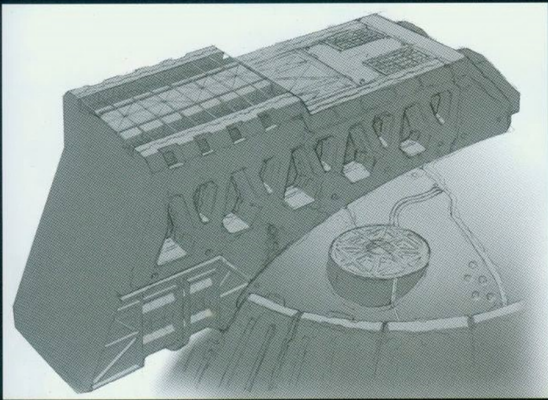
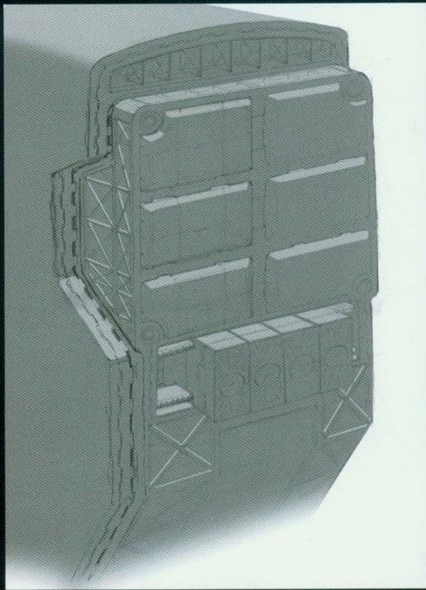
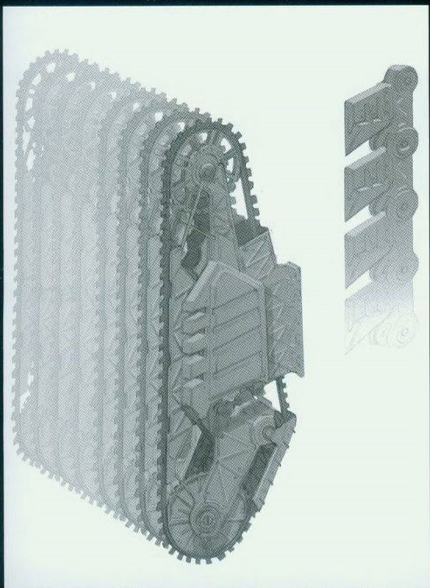


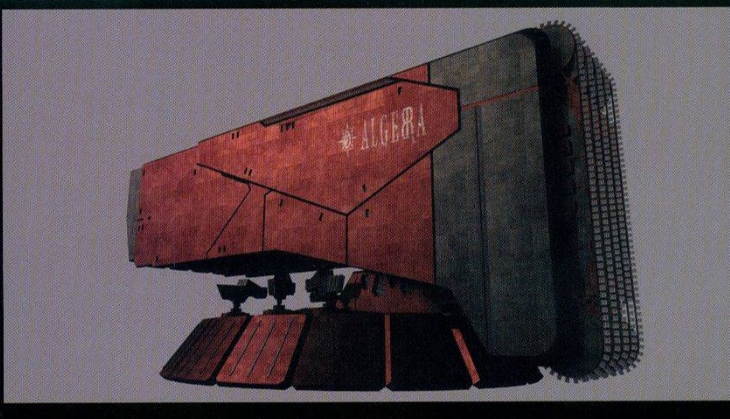



# CABRACAN

小林 誠：カブラカンは直情的にアーマード・コアの世界観と直結、むしろプリミティブにしてみたらどうなるのかをテーマにさせていただいた。
まず兵器ありき、で考えてみる。結果、頑丈な範域防御装甲の中で「のうのうとしている」昆虫群を創造してみた。装甲は「中が空っぽな骸骨髑髏」をモチーフに。あくまで攻性の輸送機械であることを、先端の掘削ビット群で表現している。カブラカンが内蔵する自律兵器群は、経済的、熱効率的な、無慈悲なマシーンを意図。つまりフェイスの特徴を完全に除去してみた。頭部パーツはある。しかしフェイスはない。効果的に描写してもらえれば幸いだ。

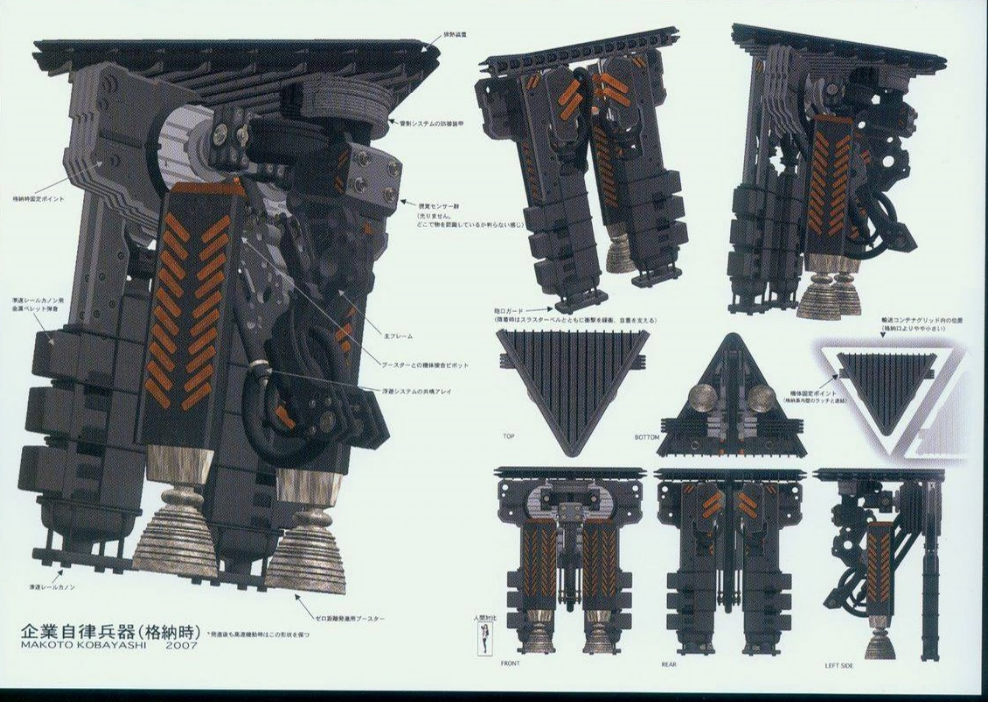

90～100mの格納マトリクス
この3角形の中に兵器が入っている
(人型なら全高の13mは
屈曲すれば入るのでは).
8m
8m
5m
10m
①4つのコンテナの間が開いてゆく.
② 外側のコンテナ90°回転.
外側コンテナ
③ で.全基発進
④ 内側も90°回転し
全基発進
巨大輸送兵器.
装甲パージ後の
兵器コンテナ展開
M. KOBAYASHI: 2007.
バージされた時には
コンテナ同士は
くっついている
この部分はパージされない
外装がパージされた時に露出したコンテナ
コンテナを移動するアーム部

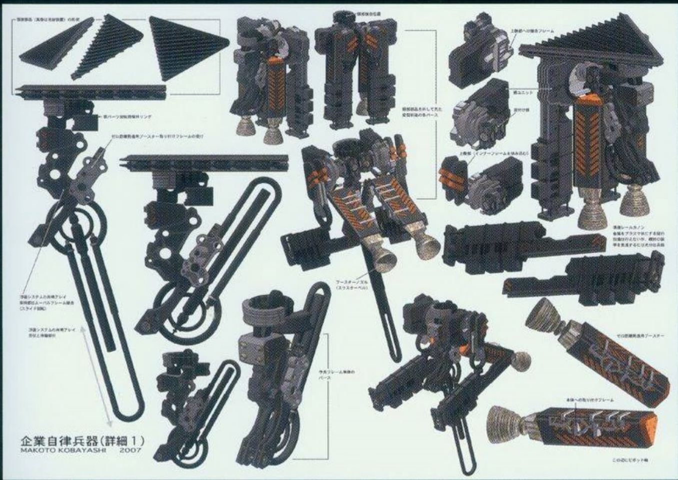


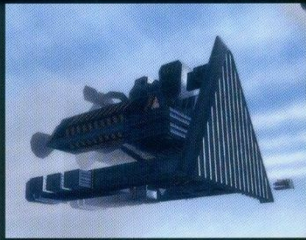



企業自律兵器(起動時)
MAKOTO KOBAYASHI 2007




企業自律兵器(格納時)
MAKOTO KOBAYASHI 2007
*発進後も高速機動時はこの形状を保つ











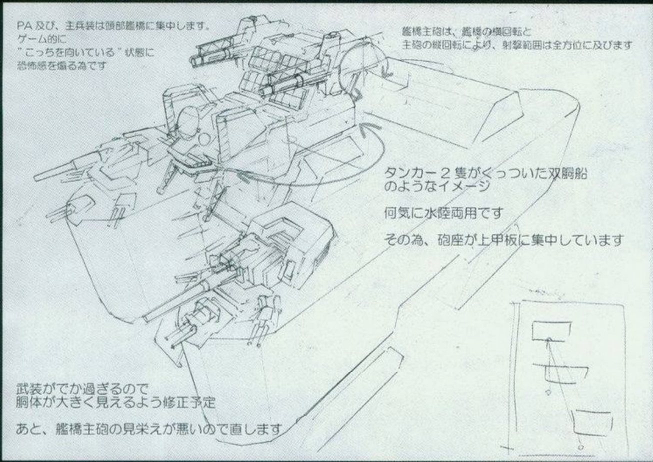

佐竹： 小林誠先生に進行中のカブラカンデザインを見せていただいた際、輸送コンテナにあわせた自立兵器についてもラフラフのイメージが描かれていました。 シルエットも非常に特徴的で格好よかったので、形が分かるぐらいの超ラフスケッチでよいので追記していただけないか?と、お願いしました。

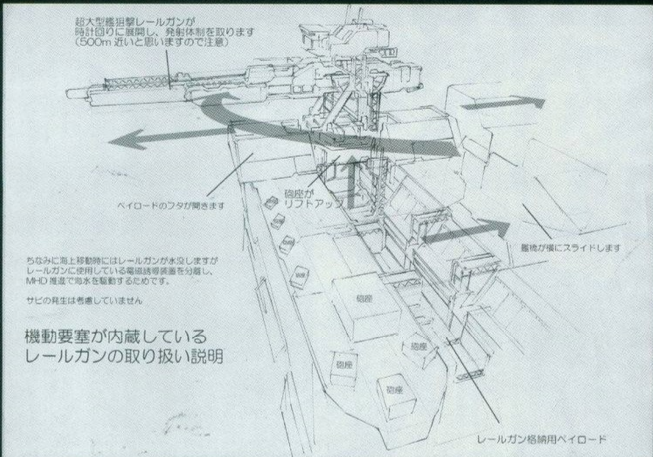
そして忙しい中、来社いただいて見せてもらった次のデザイン画をみて私は驚愕しました。それがこのページのデザイン画です。 ラフ・・・どころか材質・カラー・収納ギミックまで、設定を含めカブラカン以上に細かい内容がみっしりと展開されていたのです。

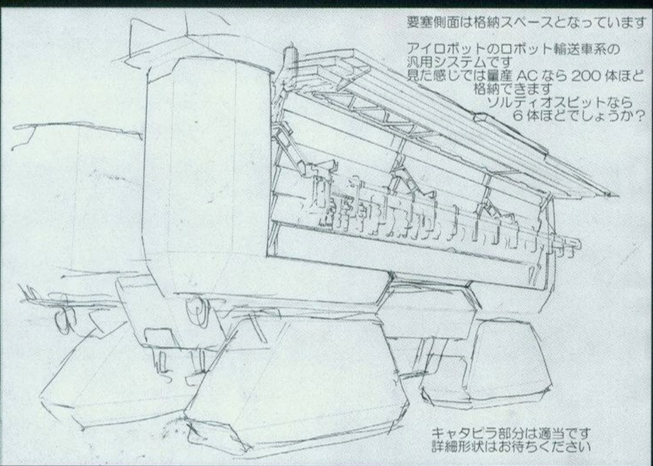
本来発注内容に入っていない部分であったにも関わらず、この力の込めよう・・・。尋常ではない真のプロのパワーに圧倒されたのでした。当時は把握していなかったのですが後々確認したところ、かなり仕事が重なっていた時期で、予定外の追加発注ではあったとの事。まいりました。

小話ですがその日の帰り際に、まだタイトルが決まっていない旨お話したところフロアで 30 分以上も立ち話で様々なタイトルを提案して下さいました。そう、フォーアンサーは小林先生から提案いただいたものなのです。今回、作品のみならずその仕事と芯の太さ・仕事の厚みと熱情にふれる機会をいただけたことを、この場をかりましてあらためて御礼申し上げます。

小林先生ありがとうございました。



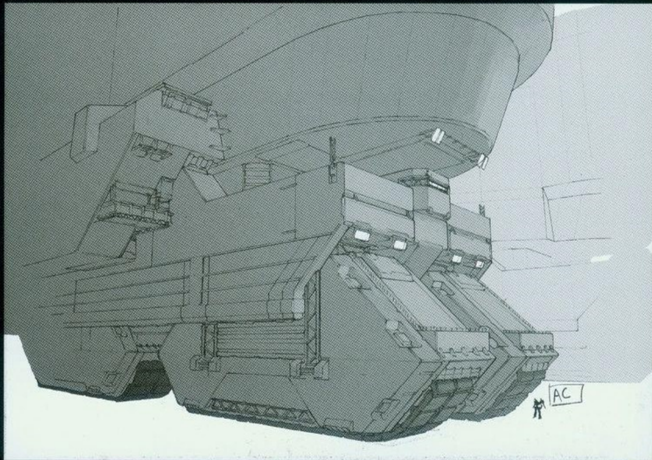



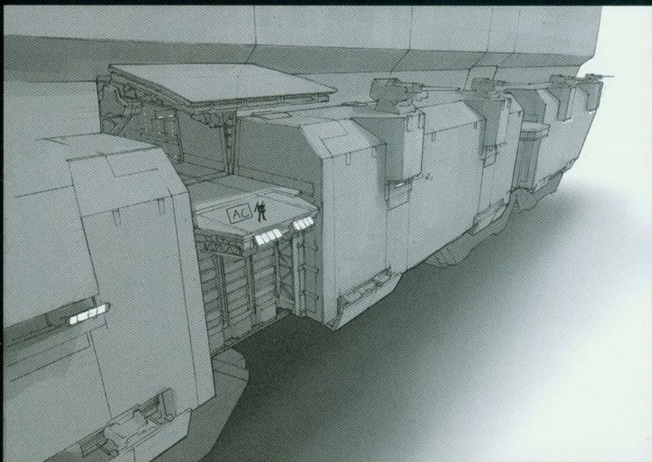

# GIGA BASE

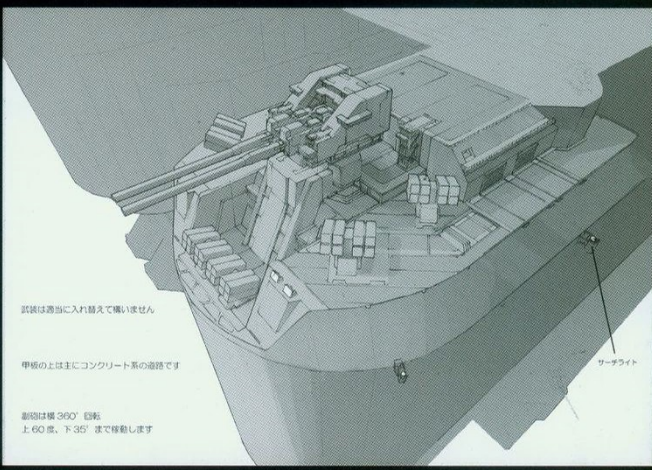
三木： 水陸両用巨大兵器です。移動要塞としての機能を十二分に備え、単独で世界中を走り回れる能力を持っています。

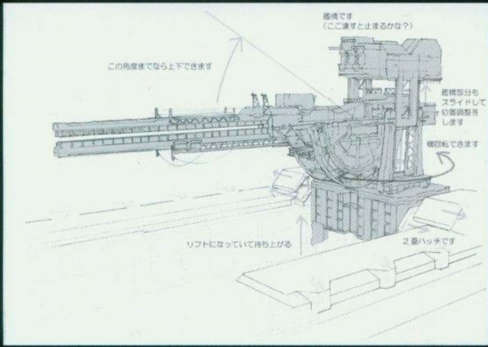
地上移動型巨大兵器はその運行スピードから見て、歩行で海を渡る能力は持っておらず、地域限定の支配力です。海底に足を落として支えると表面装甲の造波抵抗がとてつもないことになり、海流で機体が押しつぶされてしまいます。ギガベースが他の巨大兵器と違って地味な形状をしているのは、その辺りの運用を考慮してのことです。

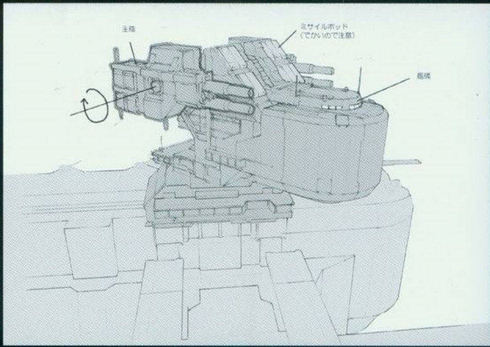
また、ギガベースは船体中央部に巨大レールガンを備えており、かつ、その動力はMHD推進と併用しています。

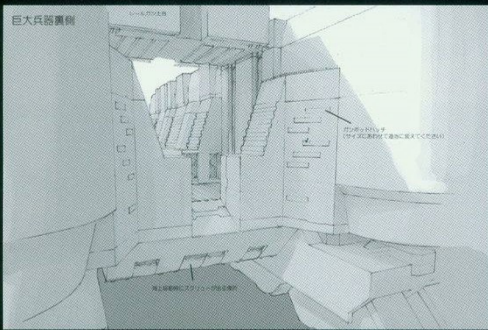

AC

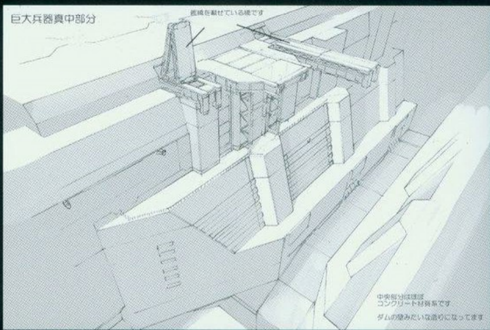

AC

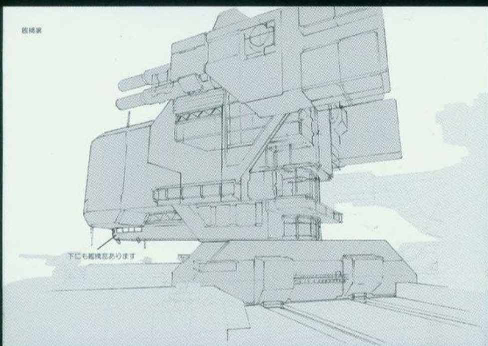

武装は適当に入れ替えて構いません
甲板の上は主にコンクリート系の道路です
副砲は横360°回転
上60度、下35°まで稼動します
サーチライト

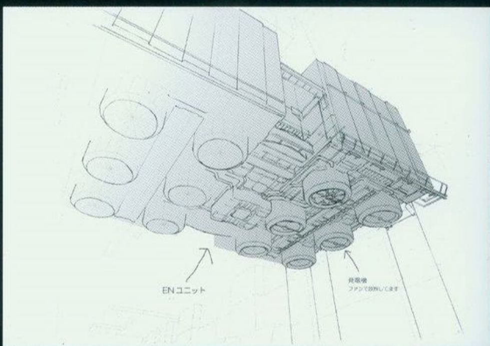

艦橋です
(ここ壊すと止まるかな?)
この角度までなら上下できます
艦橋部分も
スライドして
位置調整を
します
横回転できます
リフトになっていて持ち上がる
2重ハッチです

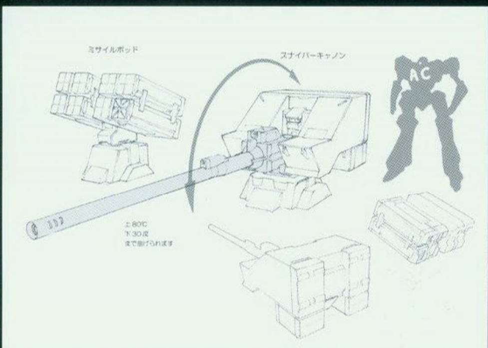

ミサイルポッド
(でかいので注意)
艦橋

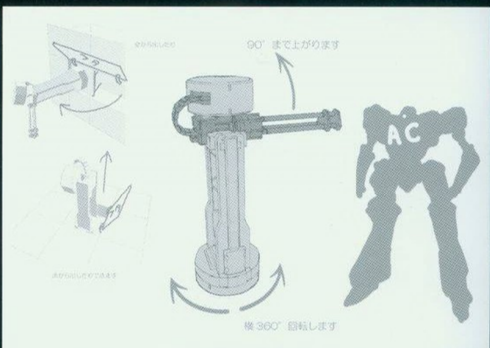

巨大兵器裏側
ガンポッドハッチ
(サイズにあわせて適当に変えてください)

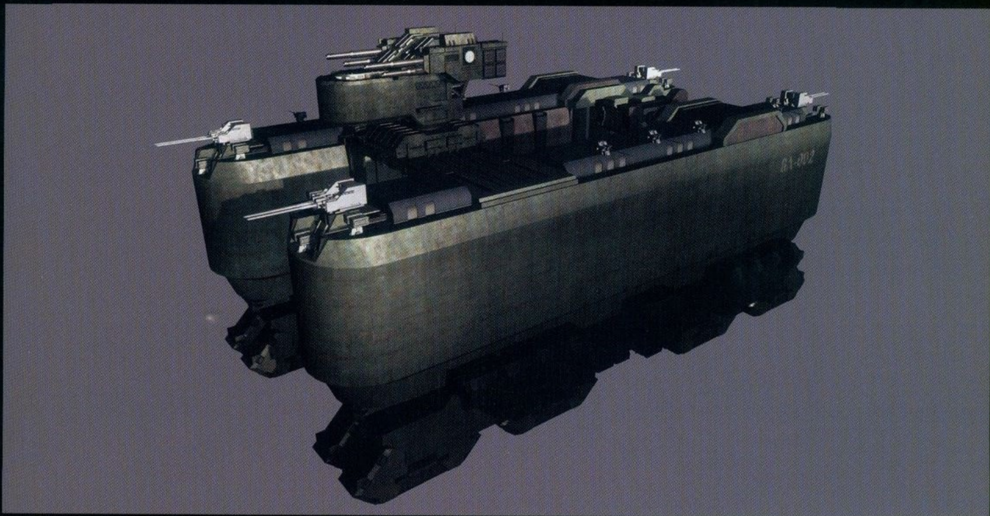

巨大兵器真中部分
艦橋を載せている櫓です
中央部分は殆ど
コンクリート材質系です
ダムの壁みたいな造りになってます

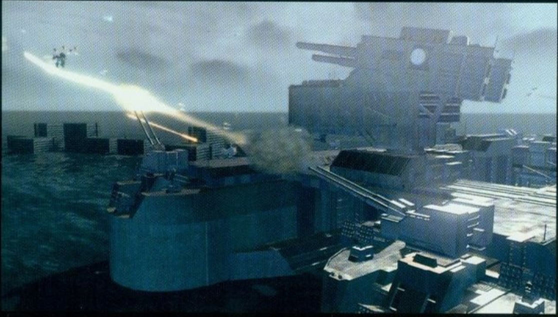

下にも艦橋窓あります

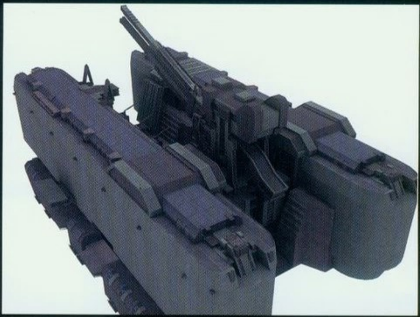

ENユニット

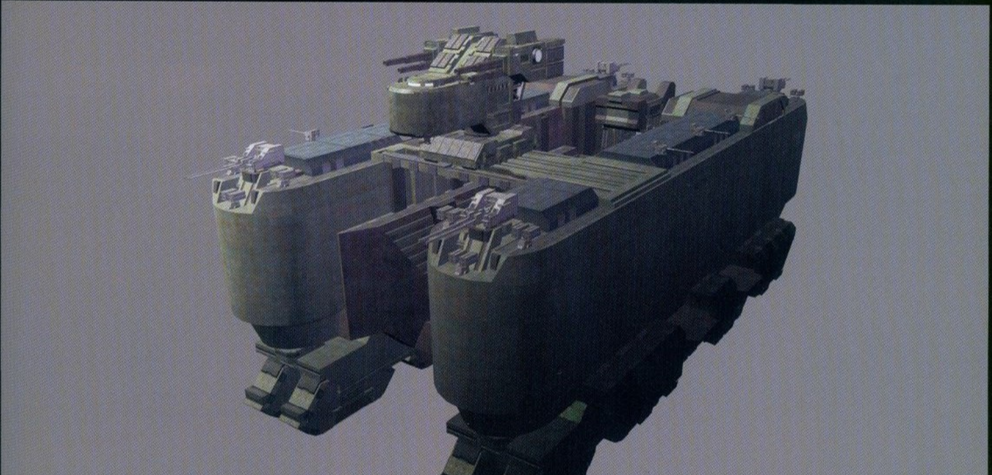

ミサイルポッド
スナイパーキャノン
AC
上80℃
下30度
まで曲げられます


90° まで上がります
AC
横360° 回転します



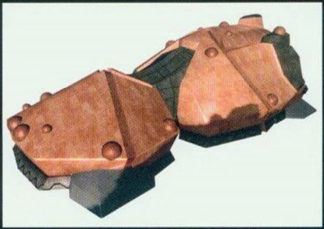


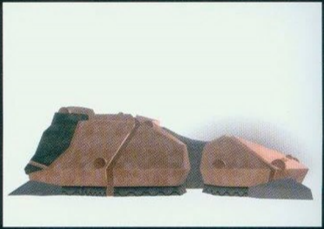





アーマード・コア
フロムソフトウェア
基本平面型
07 SEPT.
ブレード付き巨大ボス
IMAGE TEST No.3

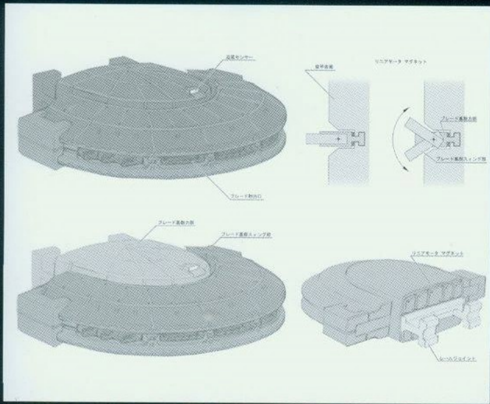
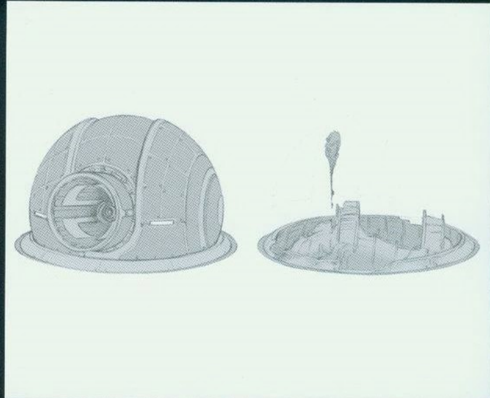
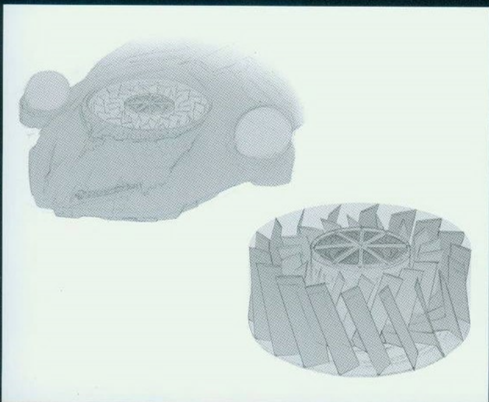
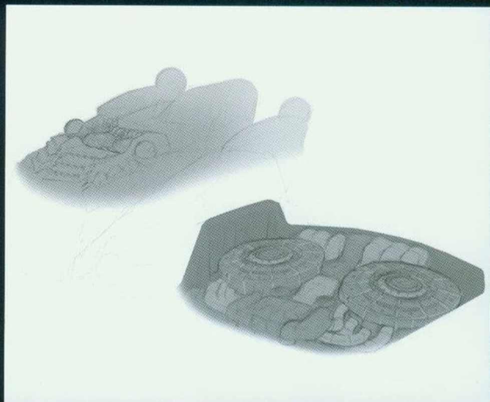






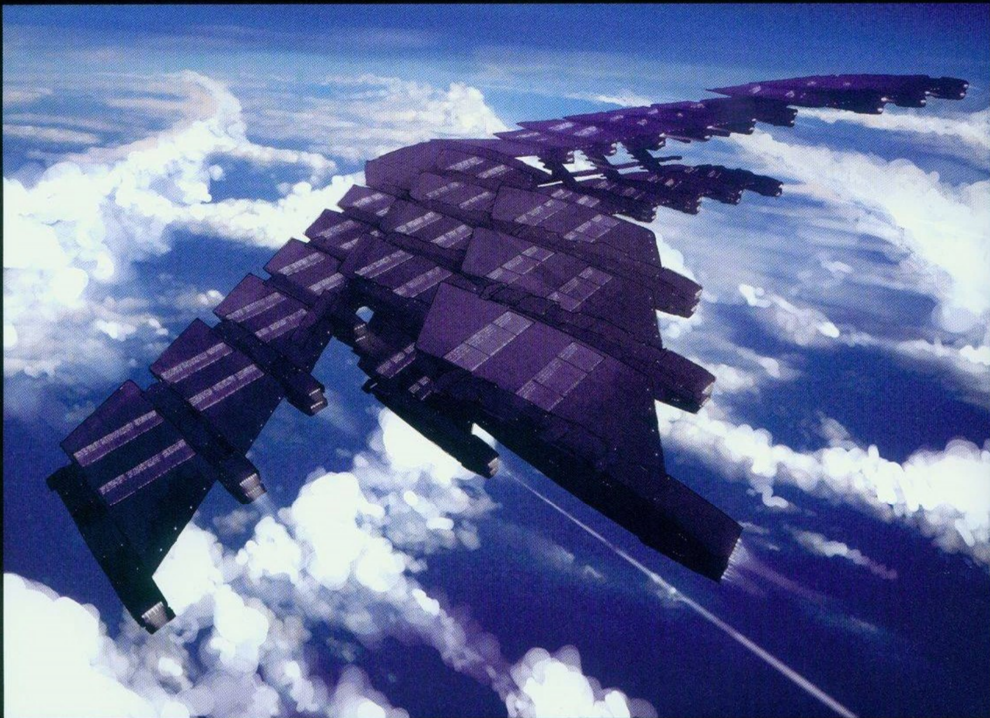

フロムソフトウェア
アーマード・コア
ブレード付き
巨大ボス
No.2
後部上より
全景
07 SEPT

JET

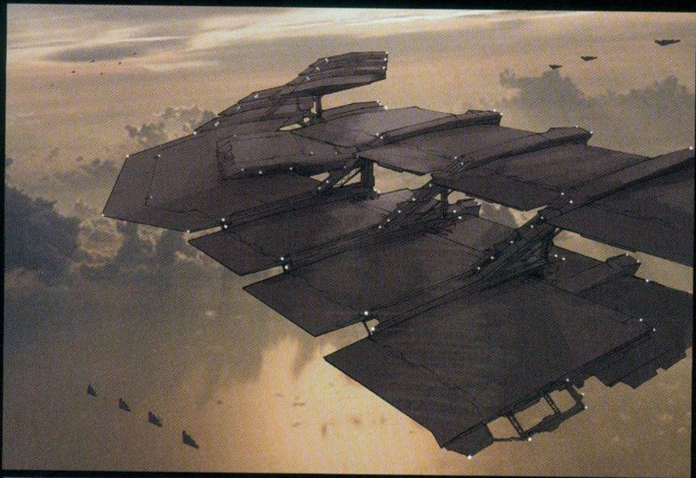

リニアモータ マグネット




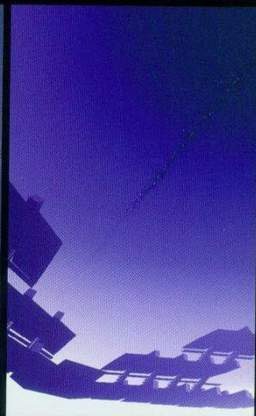






CRADLE

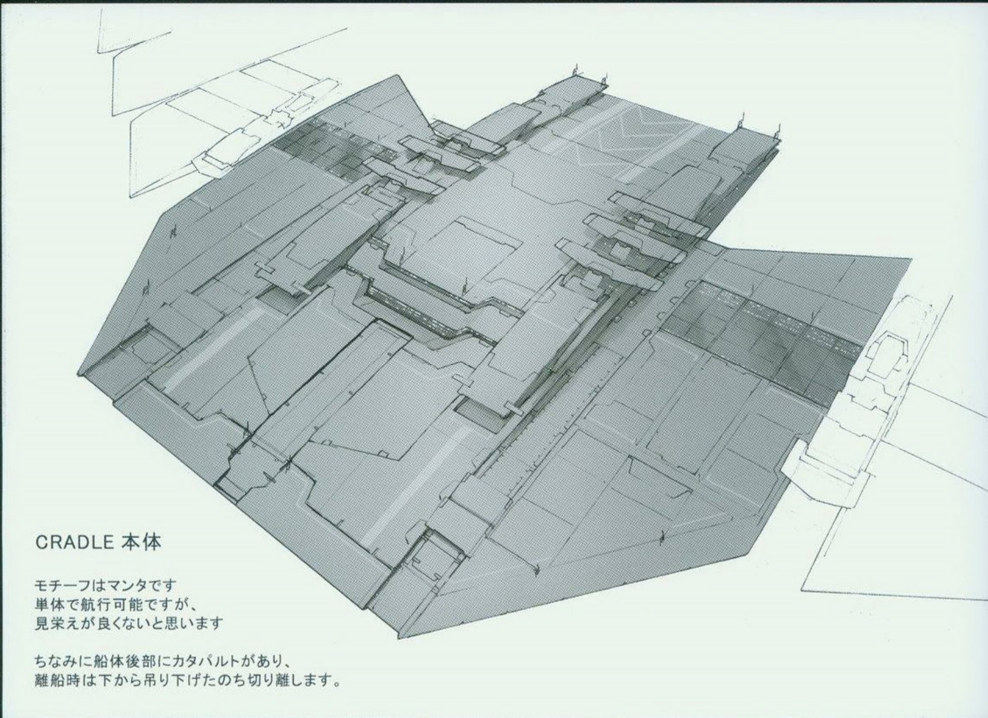


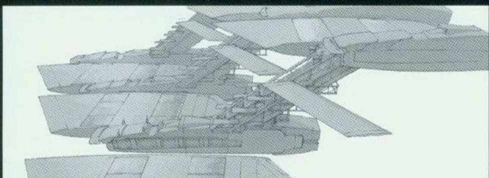



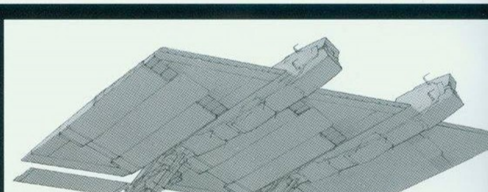
三木： 1機でなんと約1000万人もの人間を収容できると言う超巨大居住区です。 余りにも非現実的大きさなのですが、素材強度と供給エネルギー量は無視と言うことにしたので推進力の確保と維持がとりあえずの問題でした。

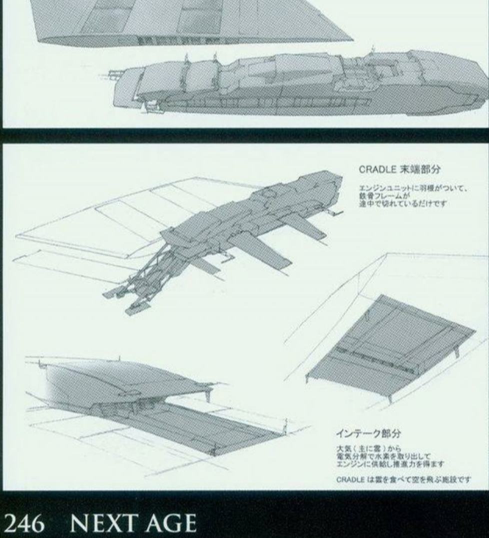
当初から世界観の中にあったマイクロウェーブ送信施設からの電力受信でジャイロを回すにも、やはり出力が重量を超えられない問題があります。 大気を前から後ろへ追い出すだけでは、どうしても揚力が足りないのです。 やはり、燃料を使って強制的に推進力を得る方が現実的だなと試行錯誤していたところ、たまたまNASAの無人偵察機「ヘリオス」の情報を手に入れ、その動力源が循環型燃料電池ということを知りました。その情報を元に、大気中の水分を取り込み、地上からの電力で電気分解して水素を生成してジェットエンジンを動かそうと言うイメージに辿りつきました。非常にクリーンな上、雲のある空域に突っ込んでいれば無限に水を確保できる為、いい感じに収まったと思います。 何より、ぶっ飛んだ設定ではあるものの、よりハードSFな世界観構築に近づいたのではないでしょうか。

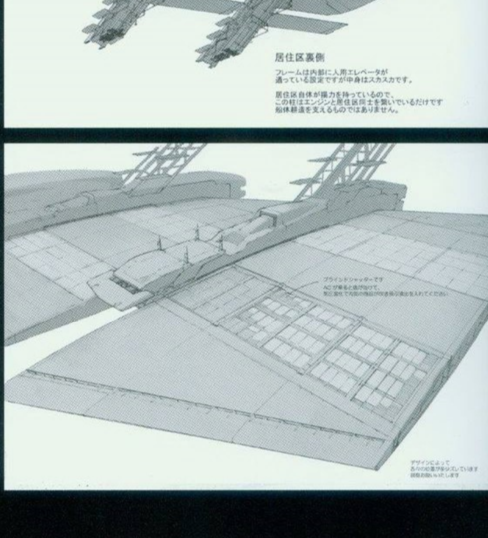
でも正直なところ、大気中から得る時点で揚力を犠牲にしてしまい、得られる水素にも限度があるので、結局、地上から輸送機を使って追加の燃料を運んでもらっているのだと思いますが…。

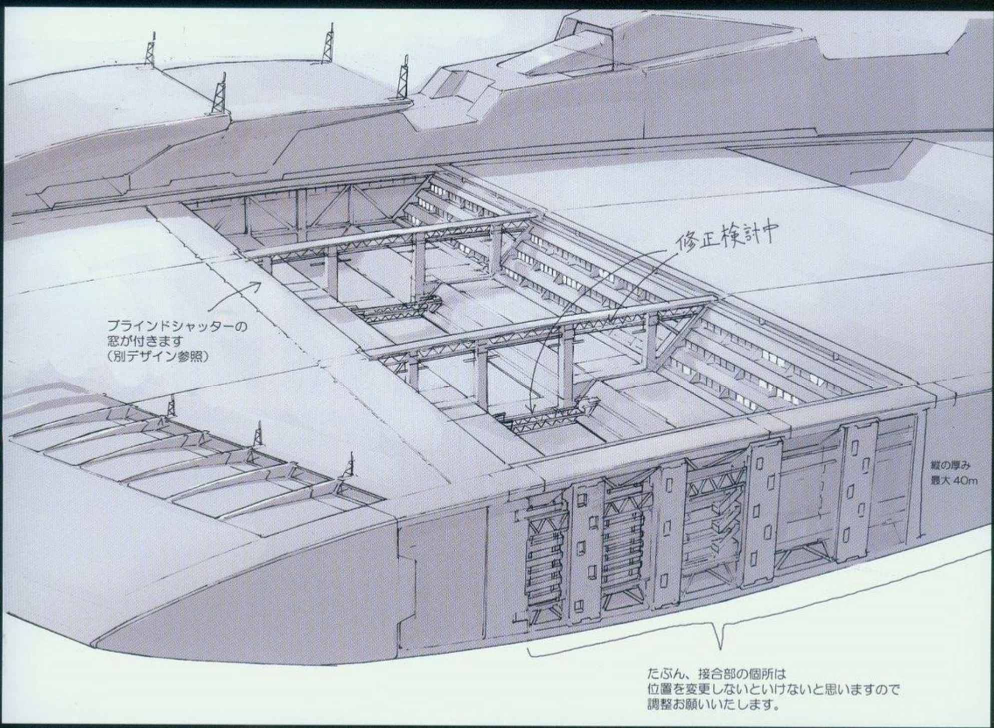

CRADLE 本体
モチーフはマンタです
単体で航行可能ですが、
見栄えが良くないと思います
ちなみに船体後部にカタパルトがあり、
離船時は下から吊り下げたのち切り離します。

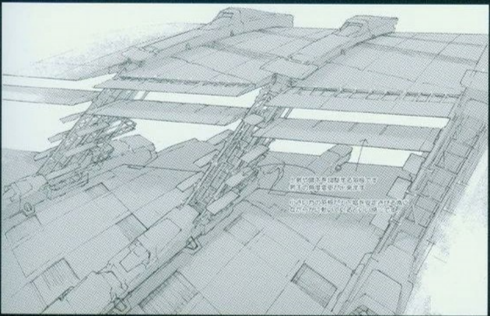


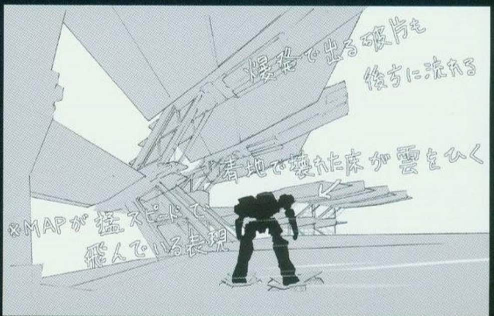

居住区裏側
フレームは内部に人用エレベータが
通っている設定ですが中身はスカスカです。
居住区自体が揚力を持っているので、
この柱はエンジンと居住区同士を繋いでいるだけです
船体構造を支えるものではありません。

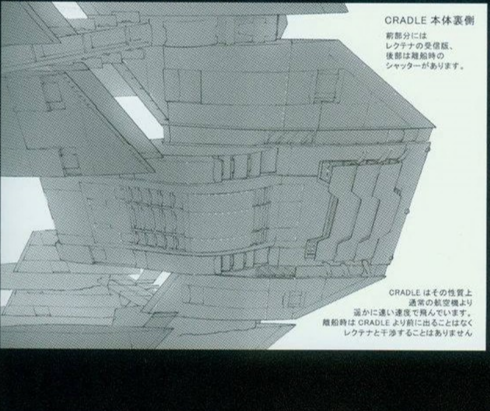

CRADLE 末端部分
エンジンユニットに羽根がついて、
鉄骨フレームが
途中で切れているだけです
インテーク部分
大気（主に雲）から
電気分解で水素を取り出して
エンジンに供給し推進力を得ます
CRADLE は雲を食べて空を飛ぶ施設です

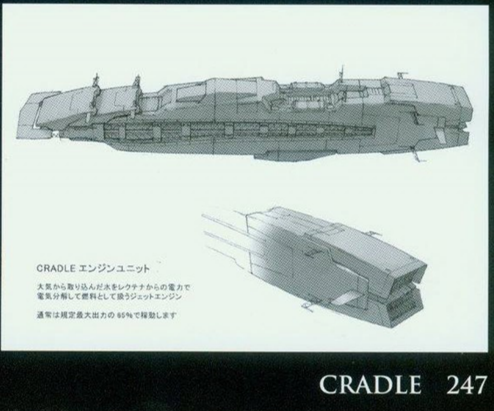



修正検討中
ブラインドシャッターの
窓が付きます
（別デザイン参照）
縦の厚み
最大 40m
たぶん、接合部の個所は
位置を変更しないといけないと思いますので
調整お願いいたします。




爆発で出る破片も
後方に流れる
着地で壊れた床が雲をひく
※MAPが猛スピードで
飛んでいる表現


CRADLE 本体裏側
前部分には
レクテナの受信版、
後部は離船時の
シャッターがあります。
CRADLE はその性質上
通常の航空機より
遥かに速い速度で飛んでいます。
離船時は CRADLE より前に出ることはなく
レクテナと干渉することはありません


CRADLE エンジンユニット
大気から取り込んだ水をレクテナからの電力で
電気分解して燃料として扱うジェットエンジン
通常は規定最大出力の 65%で稼動します

OMER
Science Technology

## オーメル・サイエンス・テクノロジー

西アジア圏を拠点とする総合軍事企業。政治力に優れ、企業連およびカラードにおいて主導的立場にある。技術的独立性の高さで知られており、優れた着想による兵器群は他の追随を許さない。
元より技術水準は極めて高く、レイレナードグループを除いてコジマ技術の独自開発に成功した唯一の企業であったが、リンクス戦争後にレイレナードの技術者を多く取り込み、コジマおよびネクスト技術で巨大なアドバンテージを獲得した。
コジマ技術を巡り、トーラスと競合関係にある。

佐竹： 歴史の影に暗躍していた4の時代と異なり、フォーアンサーの世界では、まさに時代を動かし新世界の軸心といえる存在になっていたオーメル。企業エンブレムをあらためて見るとその野心が感じられます。




## レイレナード

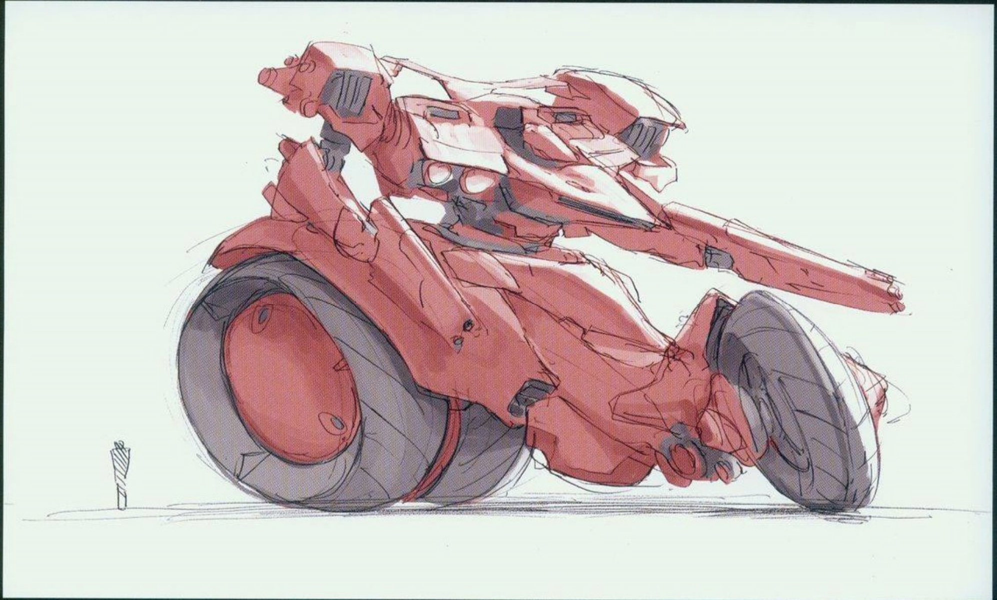
リンクス戦争によって壊滅した、新興エネルギー企業。
超高密度水素吸蔵合金および実用燃料電池の開発元であり、コジマ技術開発でも重要な位置を占めていた。
純軍事的にネクストに傾倒していたことでも知られている。
壊滅後は、多くがオーメル・サイエンスに取り込まれた。

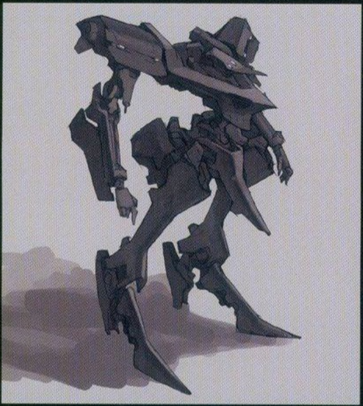




STASIS

# OMER SCIENCE TECHNOLOGY CONCEPT IMAGE

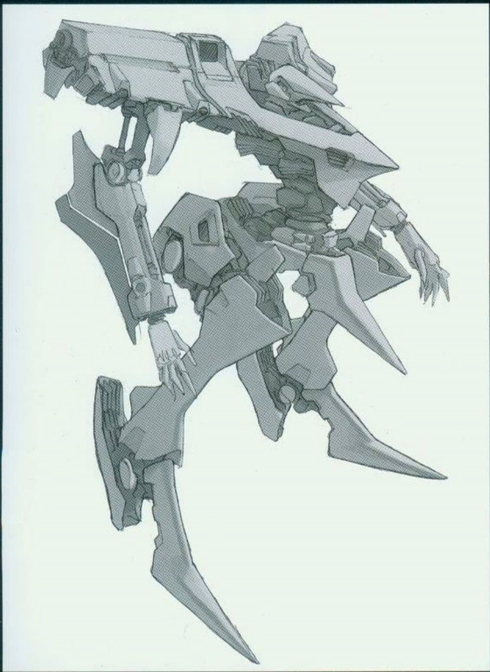




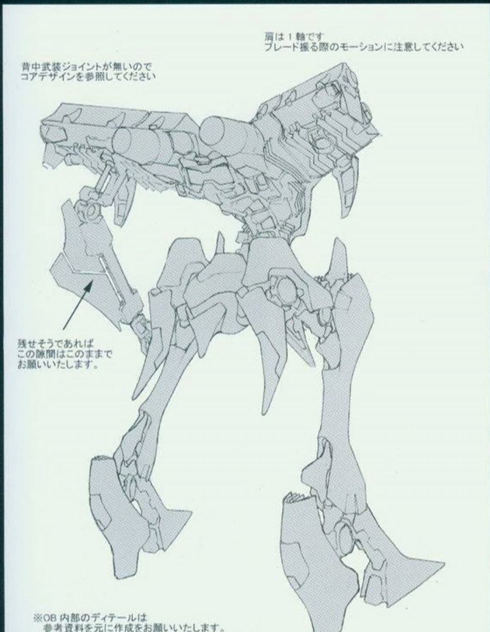










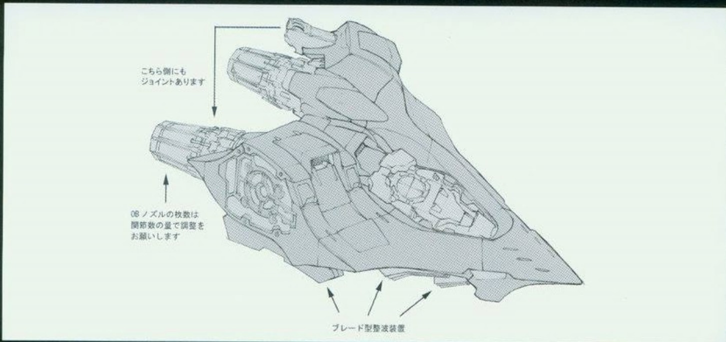



オーメルに吸収されたレイレナード技術者たち
彼らのプライドが作り上げた、実質的なAALIYAH2.0
それがオーメルの新機体である
空力を意識した独特のフォルムは、更なる特化型の足掛かりとなっていく

三木： オーメル社が、崩壊したレイレナードの技術者達を取り込んで製造した新型 AC と言う設定です。どこかしらアリーヤの面影の残るシルエットにしました。

ですが、デザインでの戦闘スタイルはガラリとイメージを変えています。特に脚部がこの機体の特性を表していると思いますが、着地時の安定性を得る為だけに爪先が長くなり、基本姿勢も若干しゃがんだ状態で固定されています。もはや「歩行」と言う概念はこの脚部にはありません。

２脚でありながら、極低空での水平移動をクイックに行えるようしていて、最低限のアクチュエーターと、切り詰めた整波装置の配置、背中に剥き出しのオーバードブーストも収納機構を取っ払って機体重量を減らして滞空時間を延ばすなど、徹底的に超低空戦闘主体の機体をイメージしています。

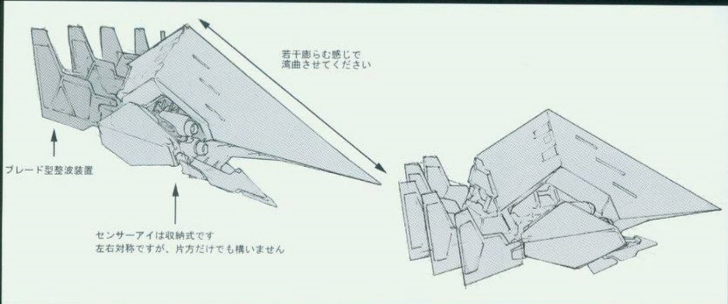


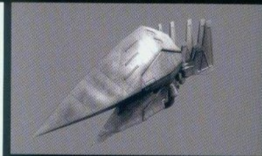



## CORE

**CR-LAHIRE**

旧レイレナードの技術、思想を積極的に取り込んだオーメルの最新パーツ。空力特性に優れる

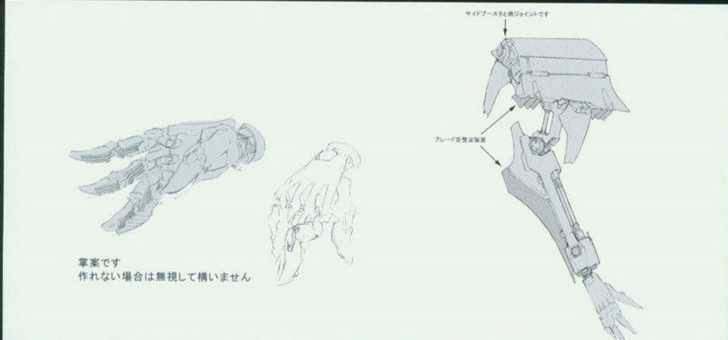


## HEAD

**HD-LAHIRE**

整波性能の高いオーメルの最新パーツ
設計には旧レイレナードの影響も強い

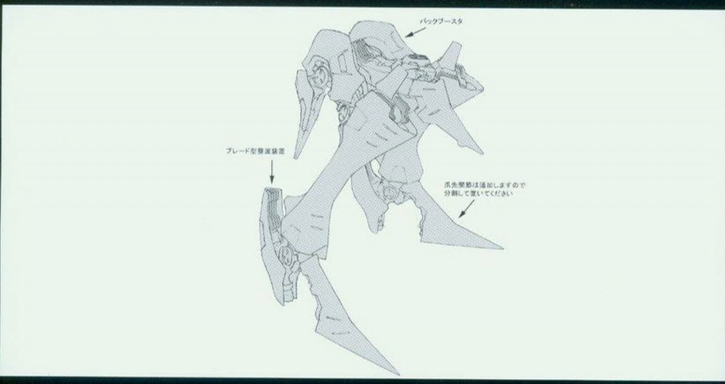





## ARMS

**AM-LAHIRE**

PAと運動性を重視した、尖ったパーツ
本体の耐久性は低く、使用者を選ぶ傾向が強い

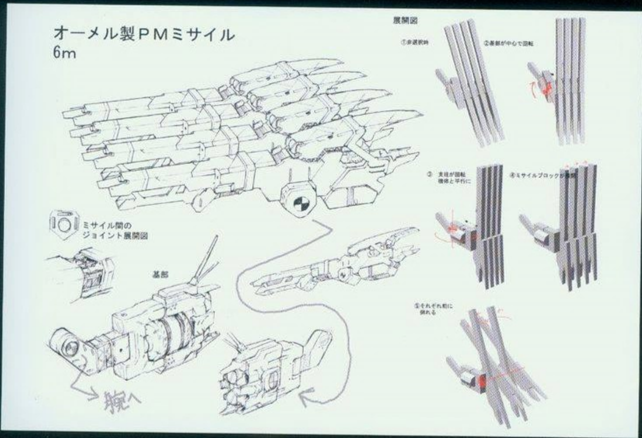


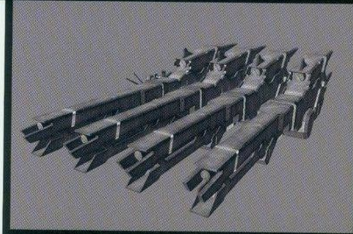



## LEGS

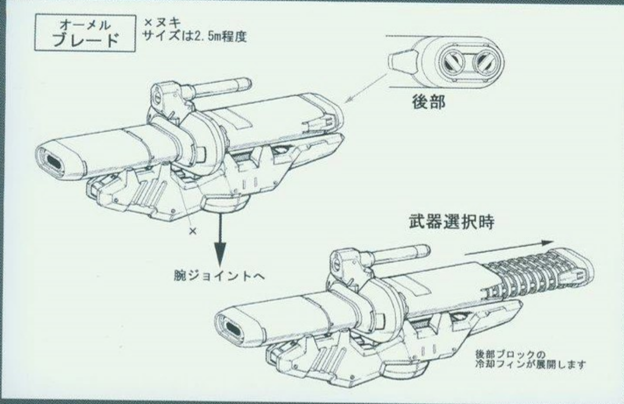
**LG-LAHIRE**

独特の前傾姿勢を持つ軽量の二脚パーツ
あらゆる意味で、高速戦闘スタイルに最適化されている



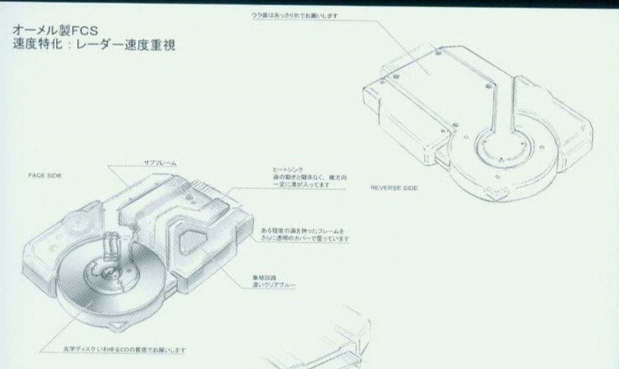
**MP-O901**
斜め上から対象に殺到する、最新のPMミサイル
回避難度が高い






**EB-O700**
居合いの思想を採り入れたレーザーブレード
刀身の発生時間が極めて短い。格納可能

瀧本：デザインモチーフは日本刀。
居合い抜きのイメージという事でしたので日本刀の柄をイメージしたデザインになっています。武器選択時に後部のブロックから冷却フィンが展開して柄をイメージした形になります。





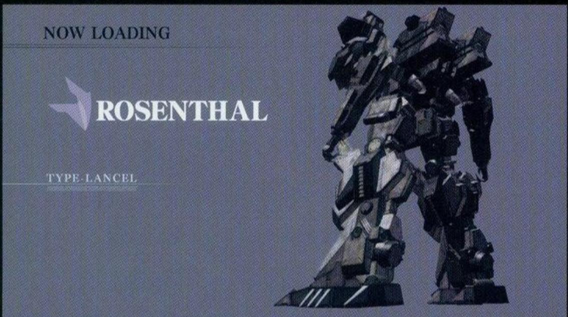

**FS-LAHIRE**
ロック速度、更新間隔に優れる近距離戦用FCS
設計思想としてはINBLUEを継承している

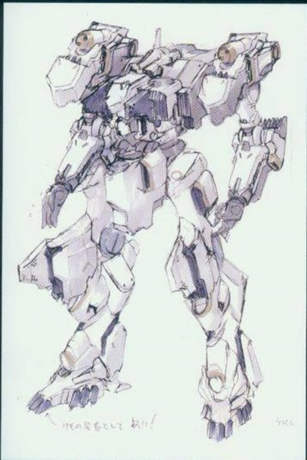
# OMER GROUP

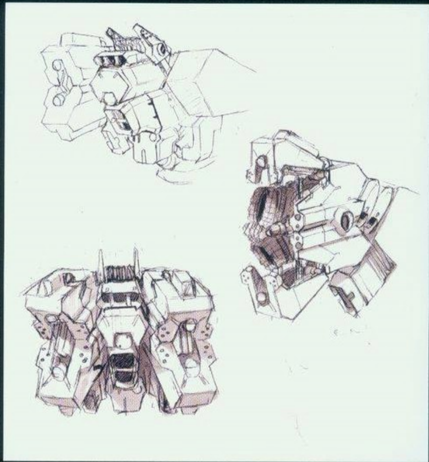
ROSENTHAL

## ローゼンタール

財閥系巨大資本グループの一翼を担う総合軍事企業。
オーメル・サイエンスの影に隠れがちではあるが、汎用的でバランス感覚に優れた兵器を提供する。
そのデザインは象徴性に優れ、世俗的認知度は極めて高い。

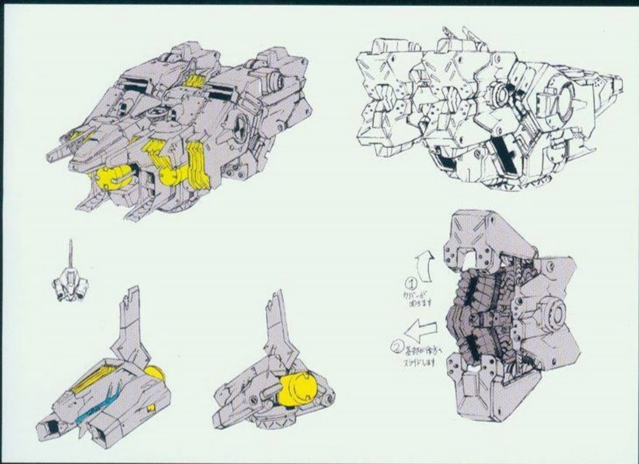


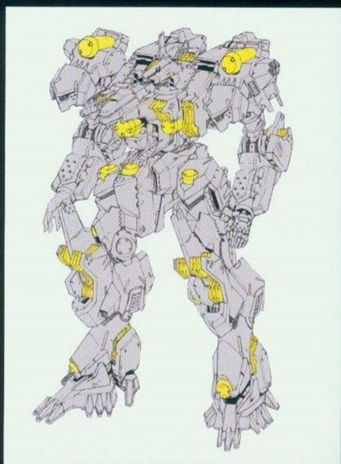


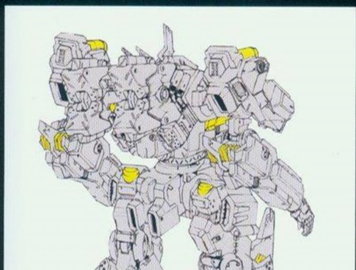


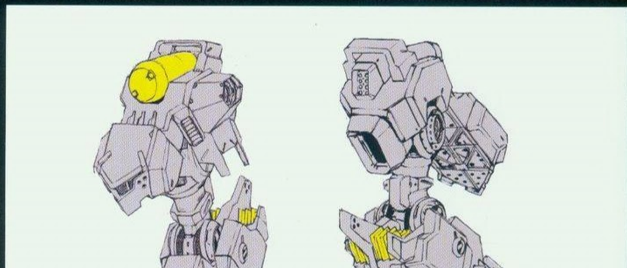
稲田： 異形のシルエットを持つ機体が多いアーマード・コア フォーアンサーの中において、過去作品のアーマード・コアのイメージ（ロボットらしいロボット）からなるべくぶれないというコンセプトに加え、貴族・騎士といった整然なイメージを持たせました。 また、あえてありがちなヒーローメカのテイストを加えることで個性としました。

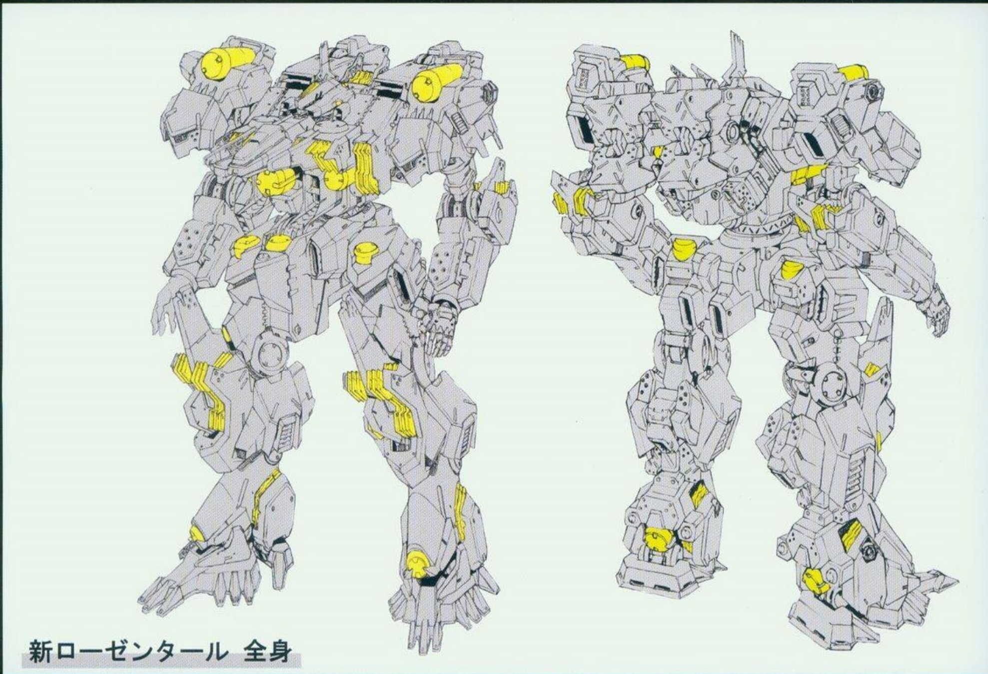
デザインとしてはオーギルのラインを踏襲しつつケモノ足や張り出した胸部など、より攻撃的な印象を狙いました。



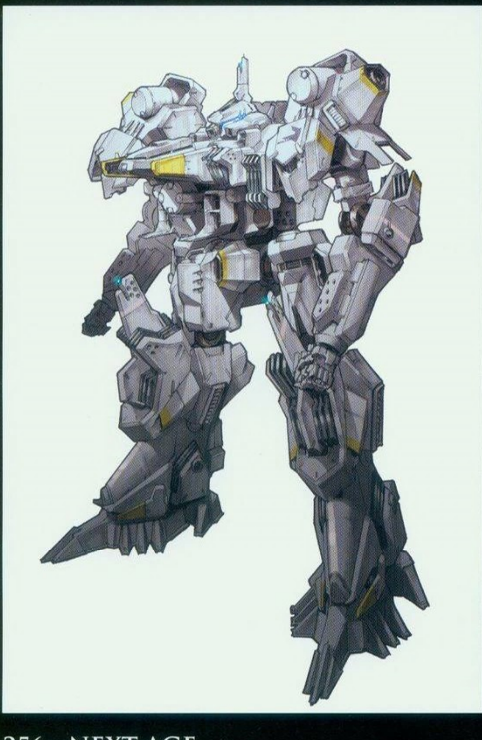






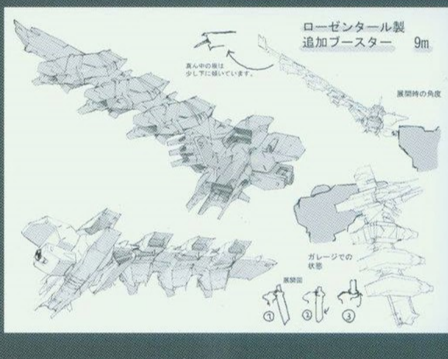


新ローゼンタール 全身

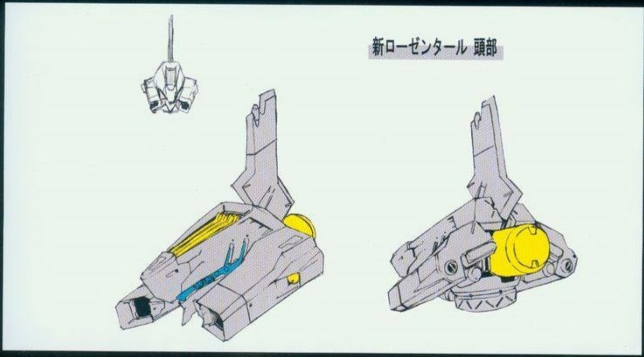


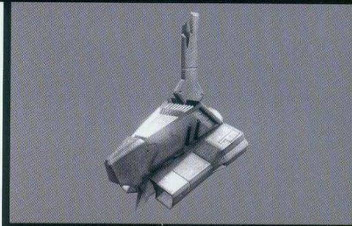
稲田：ローゼンタールの既存ネクスト・オーギルはあらゆる状況で安定した性能を発揮する、いわば"万能"を実現した機体です。新型機・ランセルについてもこのコンセプトは継承されており、リンクスの錬度に応じた、さまざまな戦闘スタイルに対応可能です。さらに軽量化も図られ、対ネクスト戦においても高い戦闘能力を発揮します。

## SCRAPPED DESIGN




稲田：ローゼンタール追加ブースターはゲーム内に実装されなかったデザインのひとつです。少々残念でしたが、こうして日の目を見る機会ができたのは幸運でした。新しい騎士の新しい翼。実際の世界でもテスト段階まではいっていたかもしれませんね。

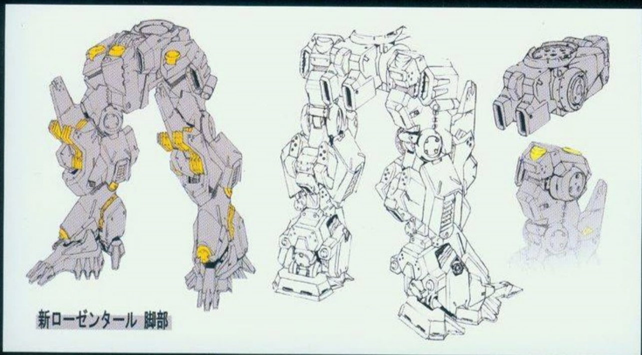


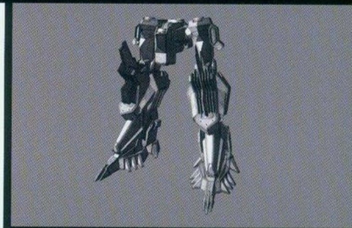



## HEAD

HD-LANCEL

シンプルなデザインのローゼンタール新標準パーツ
万能のコンセプトは継承している



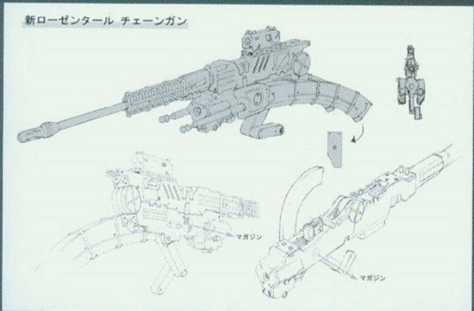



## LEGS

LG-LANCEL

万能の中量二脚パーツ。標準武器の軽量化に伴い
機動性を重視した調整がなされている

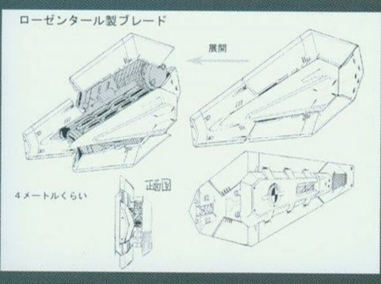
## WEAPON






CG-R500

ローゼンタール新標準機の主兵装となるチェインガン
瞬間火力に優れる






EB-R500

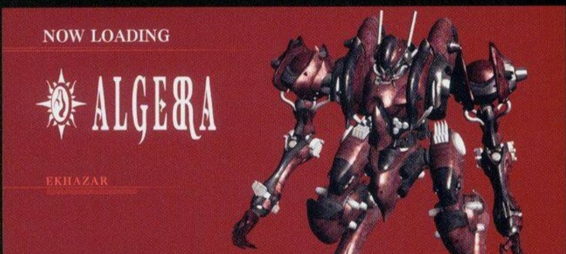
オーメルの技術支援により実現した
ローゼンタール初のレーザーブレード

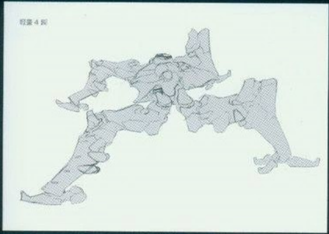
稲田： 新規の武器については新ローゼン機体に
装備させる事を前提とし、騎士剣や盾、大鎌など
に見立てたシルエット重視のデザインです。

# OMER GROUP

## アルゼブラ

南アジア経済圏を実質支配する工業系総合企業。
豊富な人的資源を背景とした強固な量産体制と、他とは違った特異な発想の兵器で知られる。
食糧分野でGAと深刻な利害関係にある。歴史的な経緯から、その根はかなり深い。

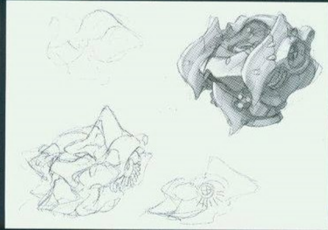


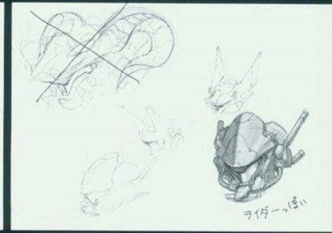


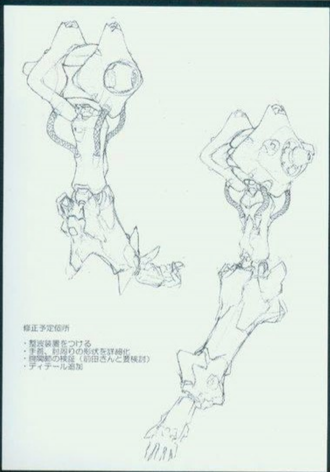

前足がデカいタイプ
条件の悪い足場でも強引に掻き分けて前進する
オケラやモグラみたいなコンセプト

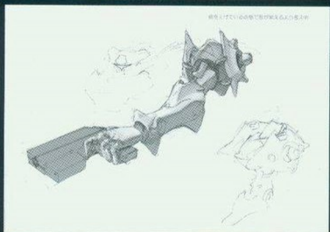

イクバール製アサルトライフル

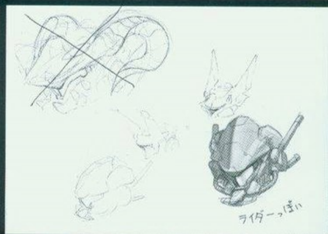

バッタ足
ジャンプ力があるわけではないですが
長い足を活かした跳躍力で前進する

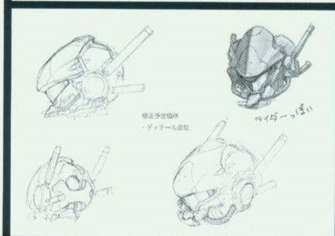


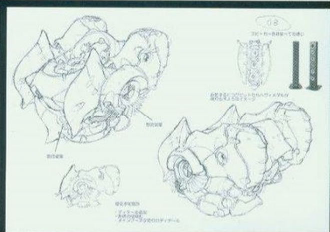

ライダーっぽい

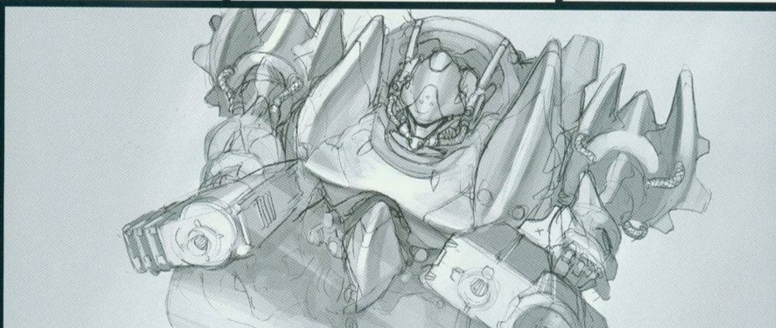

修正予定箇所
・ディテール追加

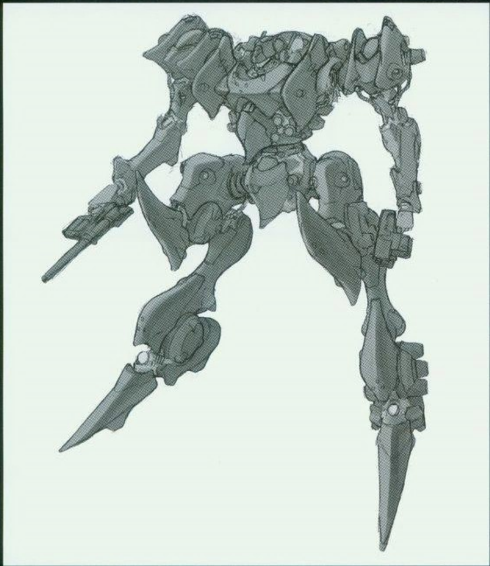


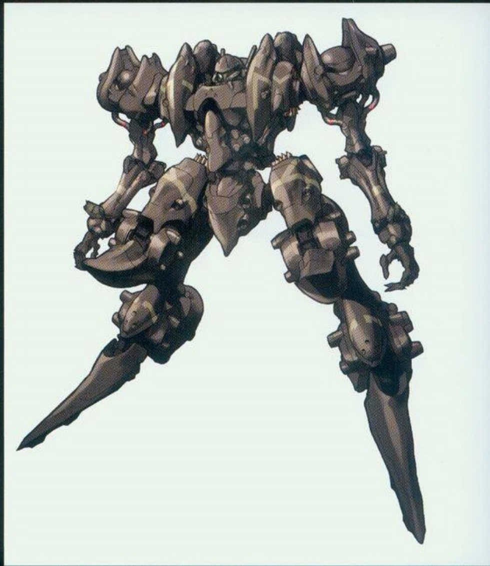

ライダーっぽい


ライダーっぽい
修正予定箇所
・ディテール追加

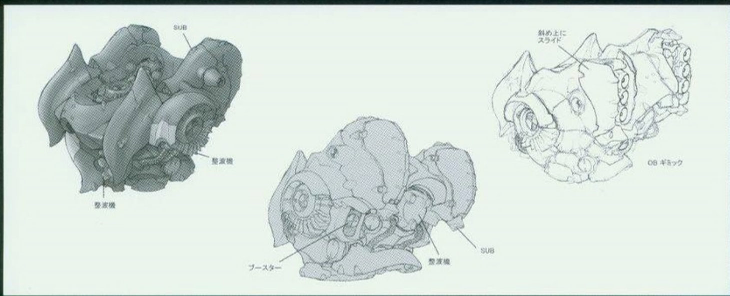


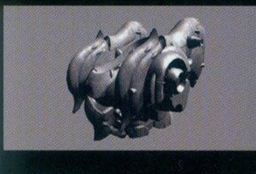






三木：イクバールからアルゼブラへと変わり、ACの製造方針も変わったのかもしれません。そんなアルゼブラの新型ACです。
今回はロックな野郎へと変貌しています。ヘッドパーツはライダーヘルメットを意識し、腕部はガンカタで戦うように作ってあります。脚部は２脚を捨てて鳥脚と４脚の２系統に特化させるなど、アルゼブラの近接戦闘への飽くなき挑戦なのだと思います。
きっと、戦闘中はBGMにヘヴィメタルが流れていることでしょう。

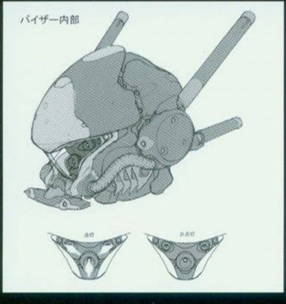


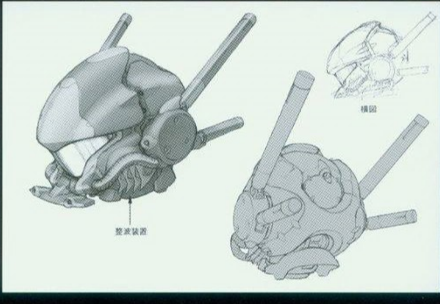



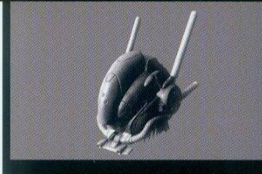
## CORE

**ENHAZAR-CORE**

アルゼブラの新標準機を構成する、
中量パーツ
三次元的戦闘が想定されている



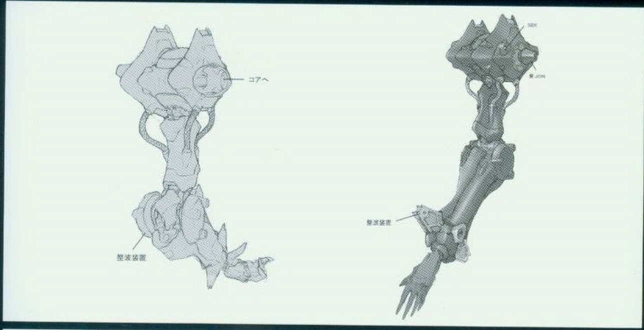



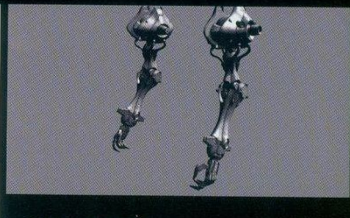
## HEAD

**EKHAZAR-HEAD**

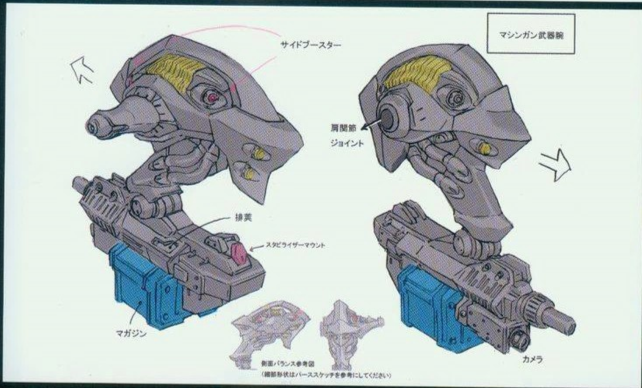
優れた安定性を誇るアルゼブラの新型
空中戦、地上戦のどちらにも対応する

## ARMS





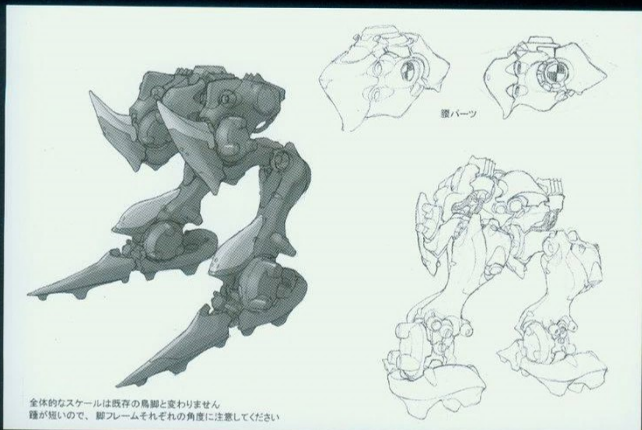
**EKHAZAR-ARMS**
銃器を斜に構える、独特の腕部パーツ
垂直方向の運動性能に優れている






**EKLAKH-ARMS**
マシンガンタイプの武器一体型腕部
マガジンを廃しており、実戦的な性能に定評がある

## LEGS

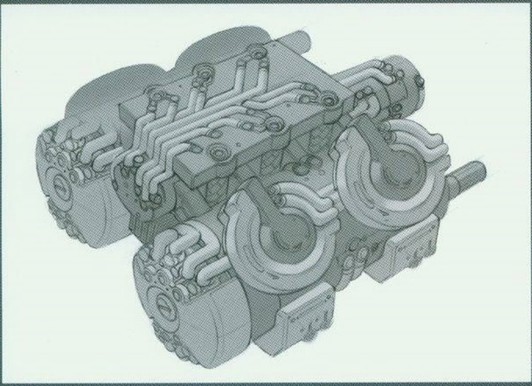


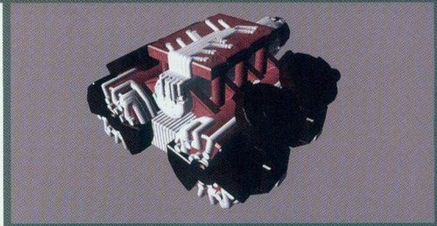



**EKHAZAR-LEGS**
空中戦に特化した、中量の逆関節脚部
縦方向の機動性では、他の追随を許さない

三木：アルゼブラ新機体のコンセプトは、高機動三次元戦闘。

空中特化型の逆関節と、地上特化型の四脚が対照的です。縦軸の反応速度をあげる「ガンカタ」構えと昆虫のような独特な関節構造が特徴です。



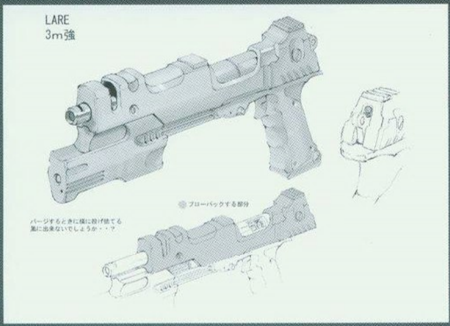


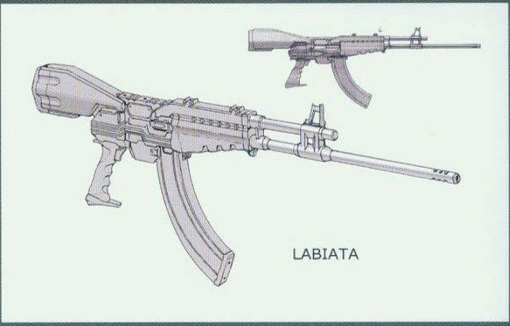
## GENE

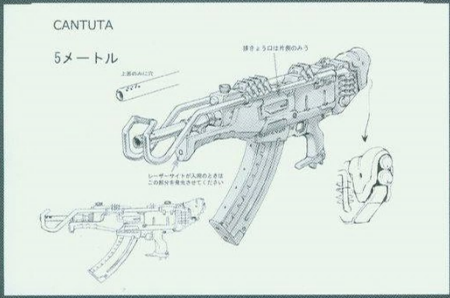
**EKHAZAR-GEN**

実弾兵装を想定。
最低限のEN供給力と高いコジマ供給力を持つ、中量パーツ

後藤： GENE
燃料タンク～ジェネレータセクション～動力分配といったサイクルが想像できるよう考慮しました。 セクションごとに異なる記号性の形を用い、それらを同一の質感のケーブルでつなぐことで、一連の伝達経路を表現しました。



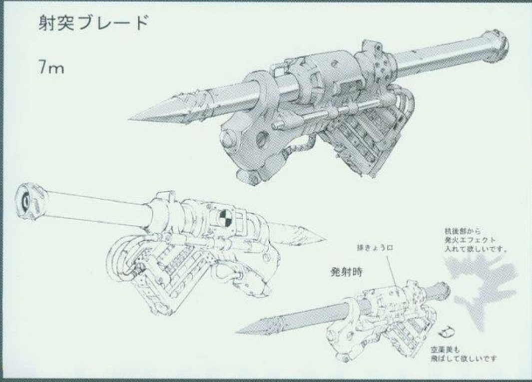






稲田：アルゼブラの武器について
アルゼブラ製の武器のデザインは、実在の小火器等がモチーフになっている物が多いです。CANTUTAでいえばスコーピオンサブマシンガン、LABIATAはカラシニコフ、LAREはブロップガンとして有名なオート9がそれぞれイメージソースとなっています。

ただしシルエットは実銃を用いつつも、あくまでACが使う武器であることを前提としデザインしました。
例えばCANTURAについて、実銃では折りたたみ式のストックにあたる部分がヒートシンクの役割を持っています。 このようにモチーフの特徴を活かしつつ、なるべく合理的な設定を考えデザインに落とし込んでいきました。

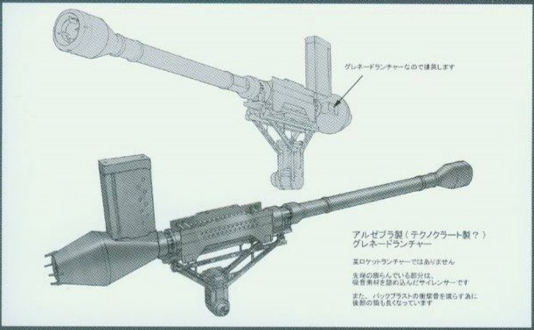


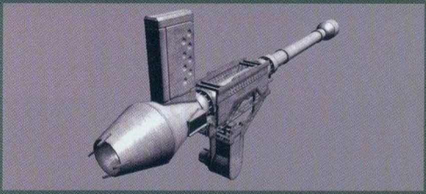

## KIKU

旧型を更に先鋭化させた近接用特殊兵器
当たりさえすれば威力は凄まじい

稲田： 物理ブレードというカテゴリーに分類される、近接格闘用の兵装でメカ物のフィクション等でおなじみの所謂“パイルバンカー”です。 機構としては炸薬の爆発力で杭を打ち出し、敵の装甲を貫くというものです。 凄まじい破壊力ですが、命中させるには高いテクニックが必要の上級者向けのパーツです。

デザインの概要
デザインコンセプトは『破壊力に特化したあまりの大型化と異形化』。 禍々しい印象を持たせるべく杭を太く長くし、杭自体を剥き出しにしました。 また、破壊力を連想させるよう杭を打ち出す大型の炸薬をあえて露出させました。

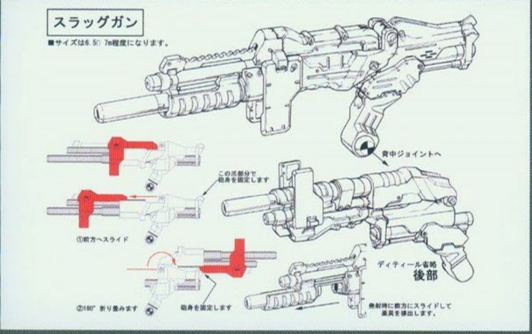


## SAPLA

操作性を重視した携行型のグレネードキャノン
爆発は小規模だが、連射性は高い

三木： アルゼブラ製のグレネードランチャーです。
アーマード・コアにおける、グレネードとロケットとバズーカの違いについての問題は昔からあり、ゲーム的な要素として分離されている為、実際の兵器とは異なった機能を有してしまっていることが多々あります。
さて、このグレネードランチャー、見た目はパンツァーファウストやRPG-7のようなシルエットを持ちますが、先端の膨らんだ部分が飛んでいくわけではなくて、ただの成形炸薬弾を打ち出すだけのランチャーで、空になった薬莢もちゃんと捨てなければいけません。 と言うように意外にローテクな技術を元にしていまして、GA社のように、人間が使用できない重火器を人間が扱うのと同じように使用できるのがACだ！ と言うスタイルではなく、人間が使用できる携行性のある火器を、ACレベルにまで巨大化させていきましょうと言う開発理念なのがアルゼブラ社なのだと考えています。






## KAMAL

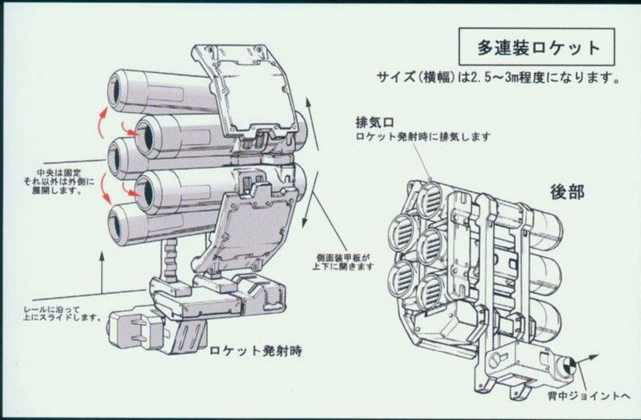
大型の散弾を使用するスラッグガン
近距離であればPAごと本体を大きく削る

TECHNOCRAT

## テクノクラート

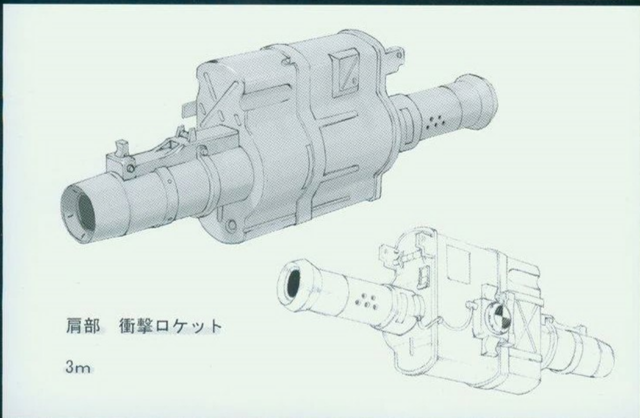
邦国ロシアの国有企業を母体とした、軍事企業。
兵器のほとんどが旧式であり、技術水準は総じて低い。
実質的に、支配企業の技術的最底辺をなす斜陽企業。

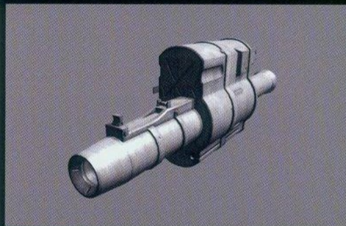







CP-51
五連装ロケット。弾道が多少外向きなため
散弾のような使用法が可能となる



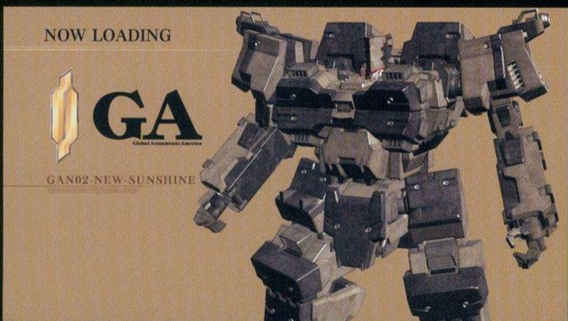



FSS-53
衝撃力のみに特化したロケット弾を射出する
攻撃力はゼロに近い牽制用

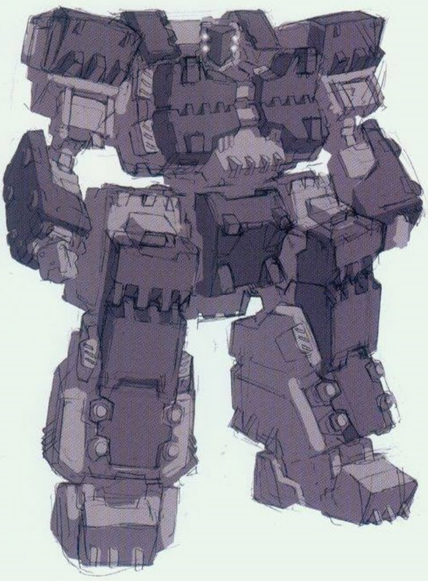
# GA GROUP

## GA (GLOBAL ARMAMENTS)

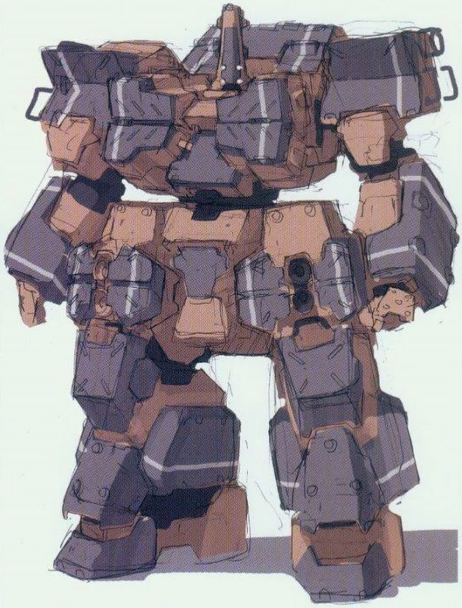
環太平洋経済圏を中心とした、世界最大の総合企業。
スタンダード・ミリタリー・カンパニーを標榜し、実戦的で安定した兵器に定評がある。
食糧分野でアルゼブラと、化石資源分野でインテリオル・ユニオンと、それぞれ深刻な利害関係にある。
また、旧GAEと決別した経緯から、トーラスとの関係も悪い。



カミアワセ部分をキーにしてみる

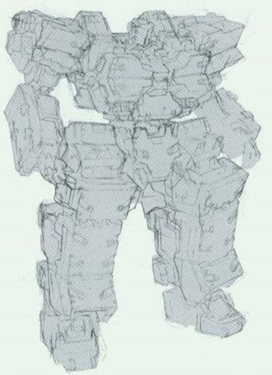


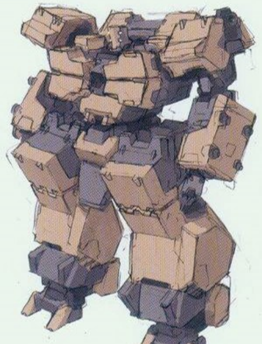
PA 技術を完全に内蔵部品と化した超装甲機体
整波出力はきわめて低いレベルに落ちるが、
狂悪な最適化によりマシンガンやショットガンでもPA が削れる事は無い

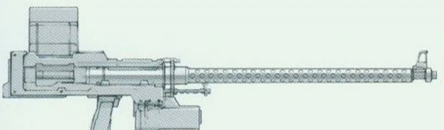


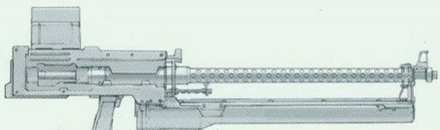
安定したPA により衝撃を吸収された軟弱な弾体に装甲を貫くことは出来ない

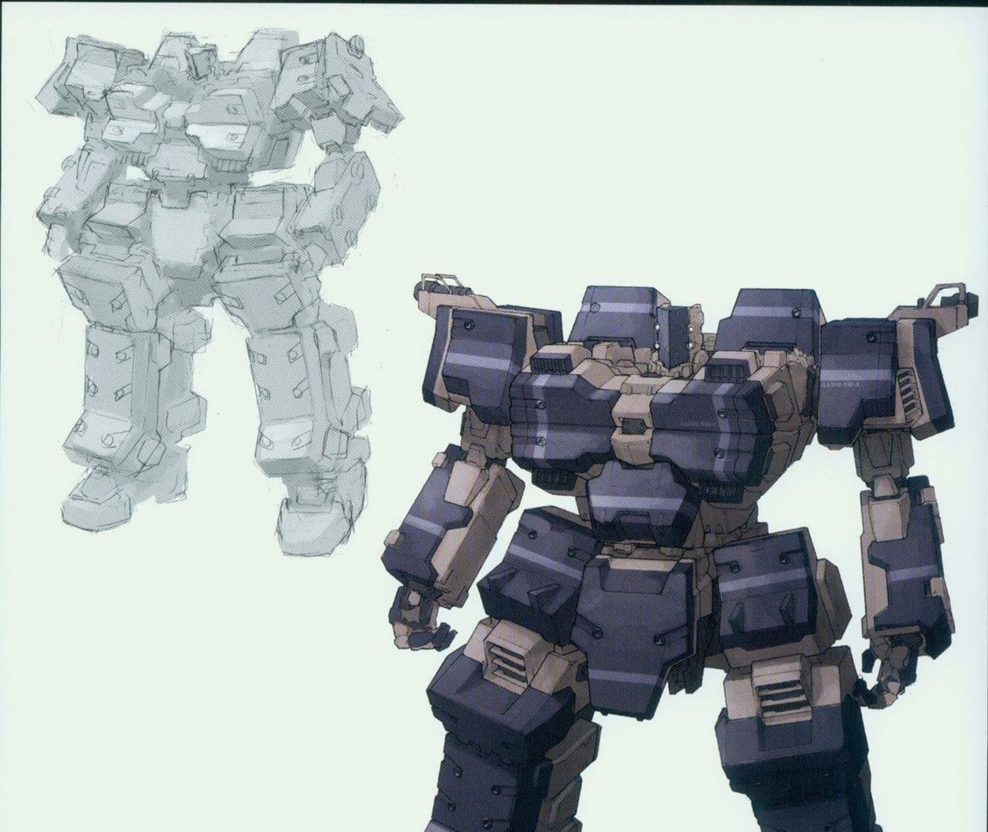






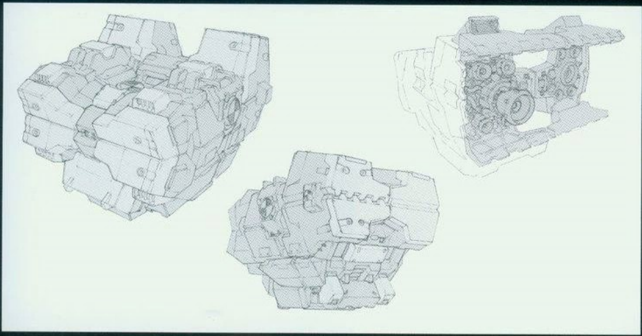


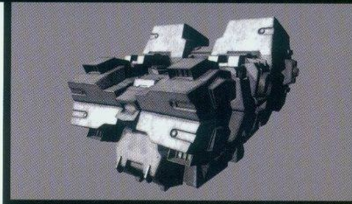




三木：GAの新型ACです。
アーマード・コア 4の頃より10年以上経っていると言う前提があったので、次世代GAのイメージにしようと試行錯誤しています。
ディレクターの要望に「以前のGA機体より軽いイメージで」と言うのがあったのですが、GAであれば、軽量化しても装甲強度は向上させるだろうと考え、装甲技術に合成樹脂のような繊維を使用するのはどうだろうかと言う発想でデザインしています。

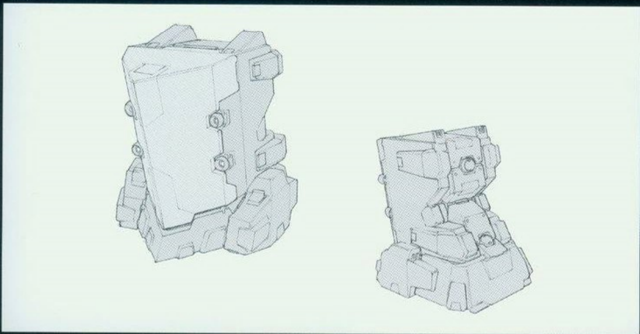
ようするに弾丸の運動エネルギーを吸収して弱めてしまおうと言うものです。 目を見張るような性能向上は見込めないと思いますが、繊維装甲であれば、GAの弱点であるレーザーにも対抗できるのではないか？ などと考えていました。
そう言ったイメージを取り込んでいくことで、アイスホッケーのキーパーやベースボールのキャッチャーを連想させるスタイルになったのは、全ての弾丸を受け止めてやるぜと言う感じがして、個人的に良かったと思っていますがいかがでしょうか。





## CORE

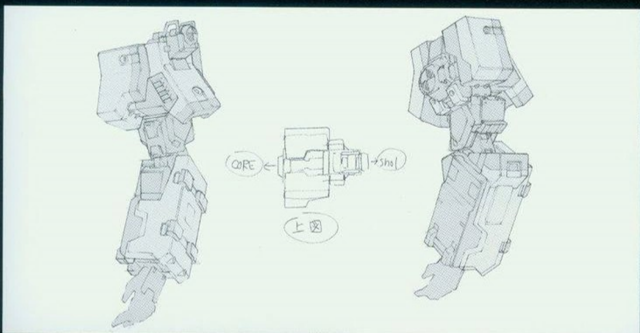
GAN02-NSS-C
GAのマスターピースと呼ばれる
NEW-SUNSHINEの中心パーツ

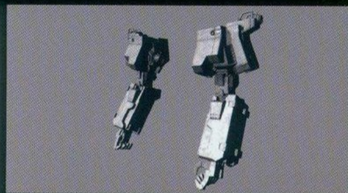




## HEAD

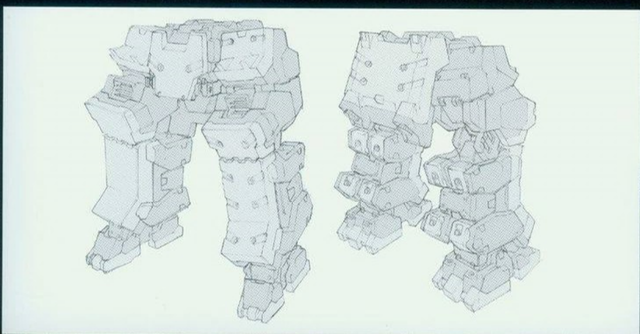
GAN02-NSS-H
SUNSHINEのバランスを再調整
高レベルでまとまったGAの新標準パーツ

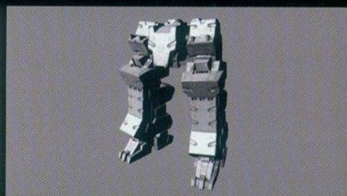


## ARMS

GAN02-NSS-A
自社製の重量兵器群を考慮し
腕部モーメントを高めた中量腕部

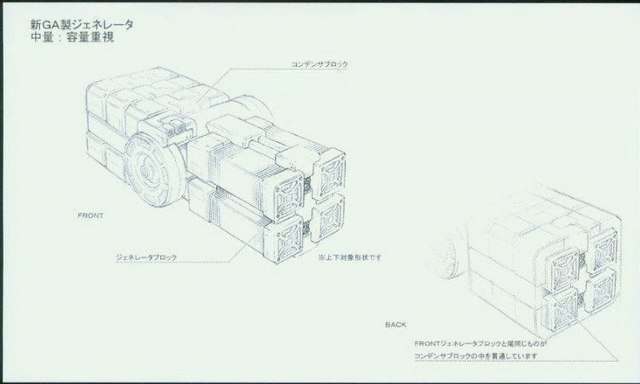


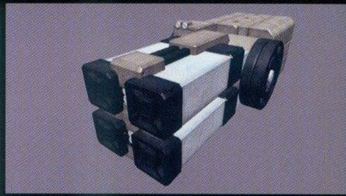


## LEGS

GAN02-NSS-L
中量としては積載量の大きい二脚パーツ
タフな機体を構成できる

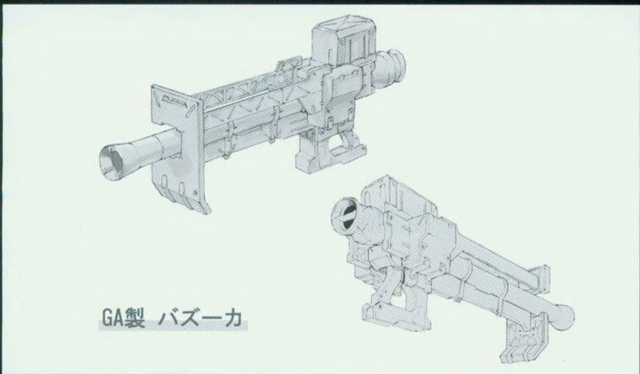
## GENERATOR



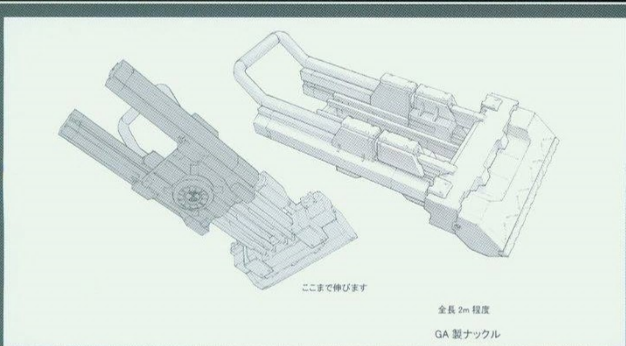
**GAN02-NSS-G**
容量重視の中量パーツ
SS-GLに比べ、KP出力が高い

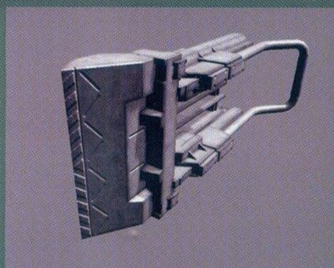
## WEAPON






**GAN02-NSS-WBS**
散弾を撃ち出す特殊バズーカ
用途の幅が広い

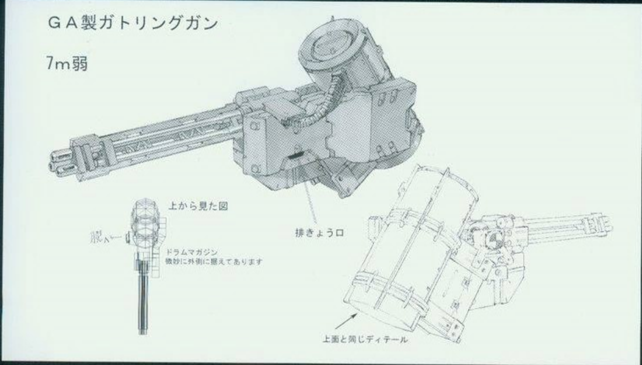


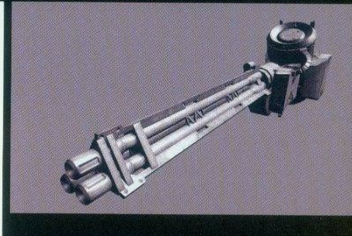



**GAN01-SS-WD**
破壊のみを意図した鉄塊
対ネクスト戦などは想定されていない

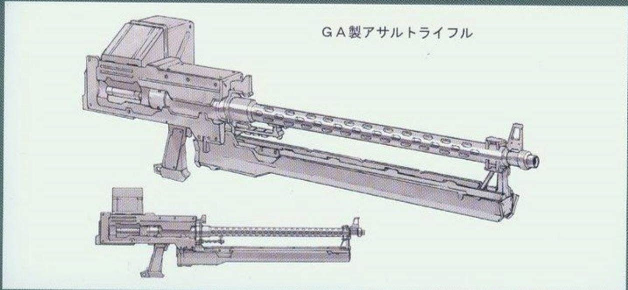
三木： GA製ナックル兵装です。ナックル部分先端の特殊素材を求めてインターネットを捜し歩いた記憶があります。 持ち上げられるかどうかは別として、鋼鉄の何十倍もの比重を持つ物質であれば、衝突時に鋼鉄をバターのように削げるのではないかと考えた為です。

比重さえ高ければ劣化ウランのように中性子を放出する物質でも良いのでは？　などと考えていました。とりあえずは先端にイリジウムかオスミウムを合金化した、超比重超高度の物質を使用した解体道具と言うことにしています。



GAN01-SS-WGP
大型のドラムマガジンを採用した
火力強化型ガトリングガン

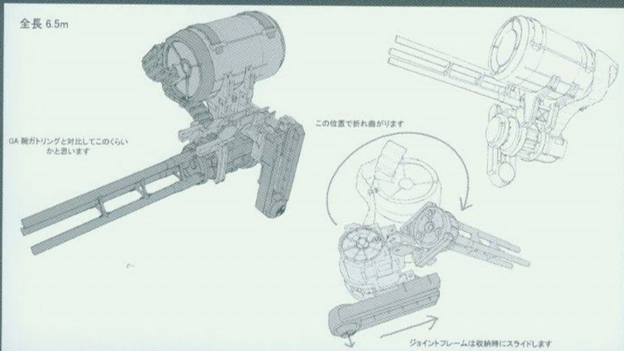





GAN02-NSS-WR
装弾数を重視したGAの標準ライフル
安定した主兵装となる

三木：デザインモチーフはブローニングM1919です。機関銃として今も幾多のゲームで取り上げられている名銃です。

安くて壊れにくくて使いやすく、実用性の高いデザインはGA向きなことから、この銃を素にデザインしました。ゲーム内ではアサルトライフルに分類されていますが、これは弾丸の直径が人間サイズの物より遥かに大きく、その重量も相まって装填速度が下がり、連射速度が落ちているためです。
ライフリングされていると言うだけではありません。






GAN01-SS-GC
圧倒的装弾数を誇る超重ガトリング
標準機の中量化に伴い実験段階で開発が
中止された

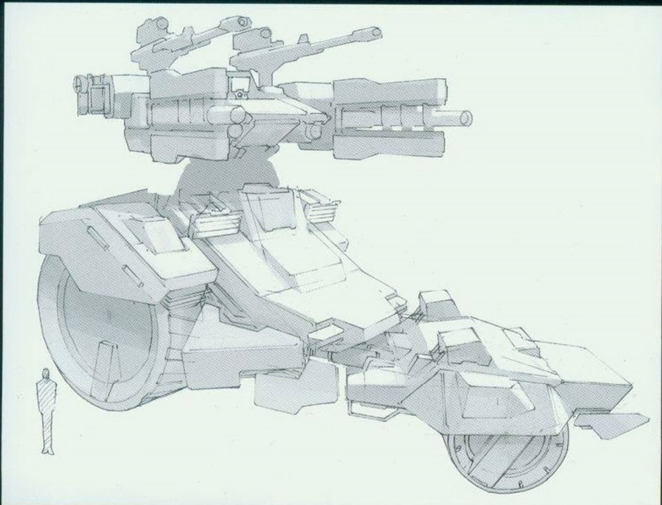
三木：これはディレクターから非常に分かりやすいコンセプトを頂きました。知っている方も沢山いると思いますが、M61系バルカンを元にAC用が扱えるようにデザインしています。

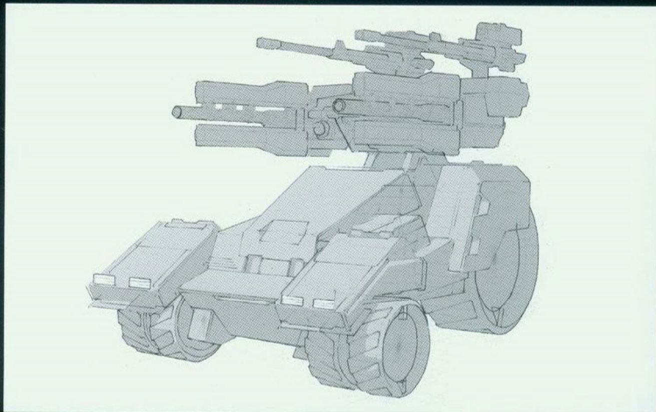
この武装も例のごとく、人間サイズのガトリングガンより、薬莢も大きく装填速度が長くなり、１発ごとの発熱量の高さによる砲身のよじれるを防ぐ為、連射速度を落としています。

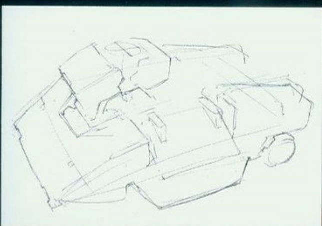
## 有澤重工

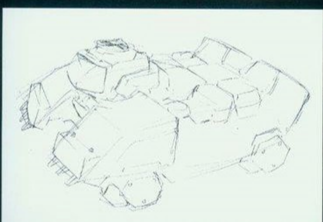
環太平洋経済圏の伝統ある重工業系総合企業。
兵器では軍用車輌および炸薬に専門性を発揮し、堅牢さに一定以上の評価が与えられている。
他にまったく例のないことに、同社第43代社長有澤隆文は、優秀なリンクスでもある。

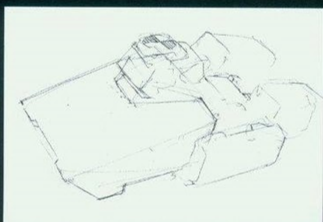


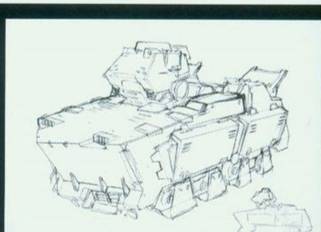


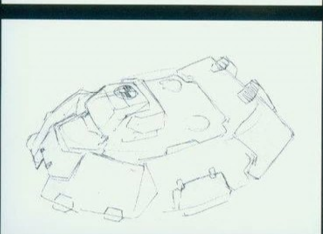


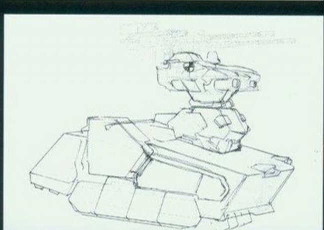


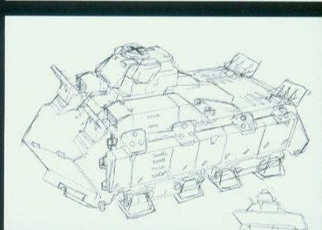




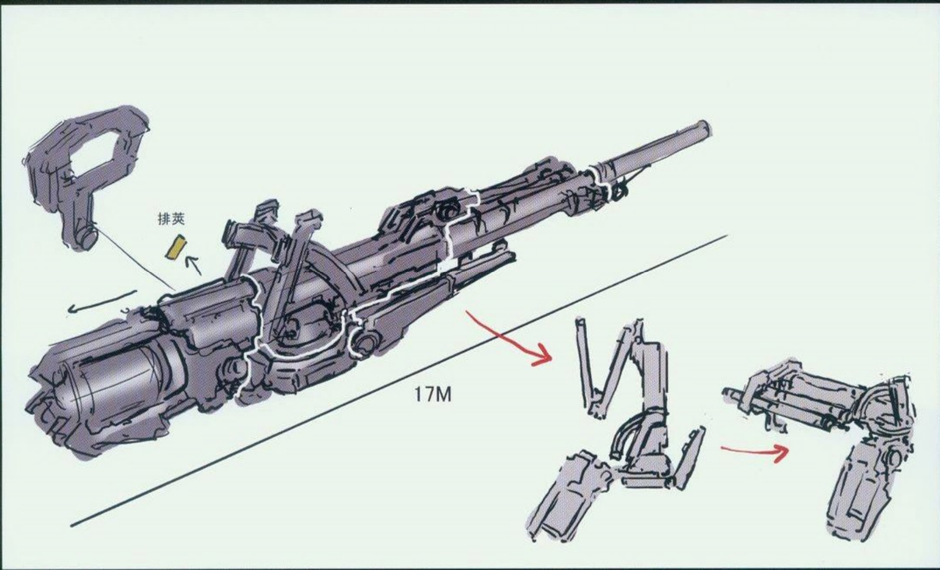


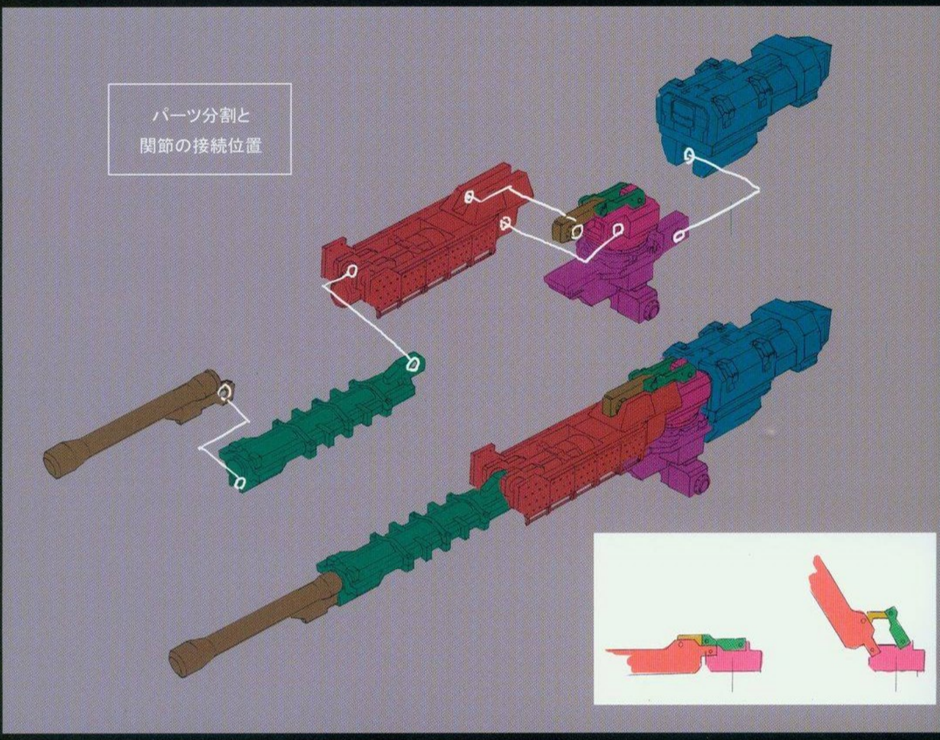


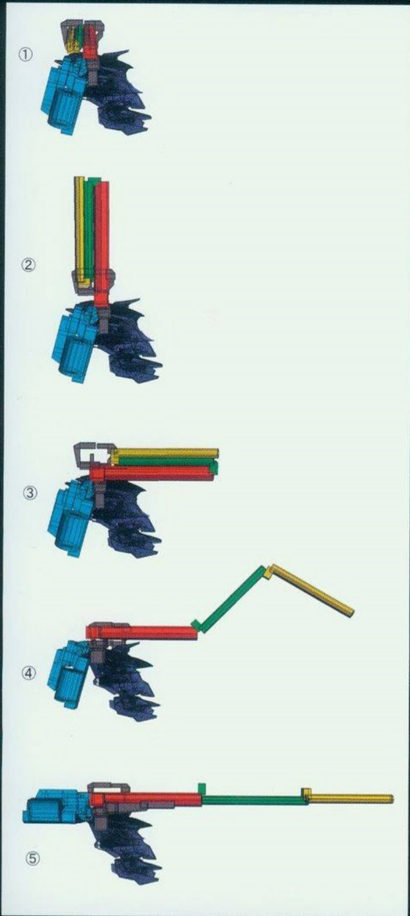


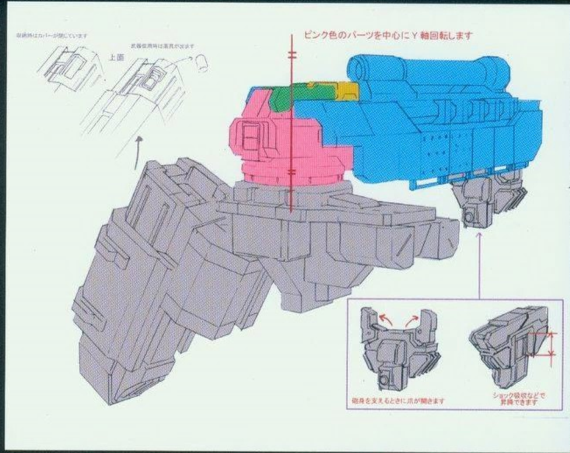


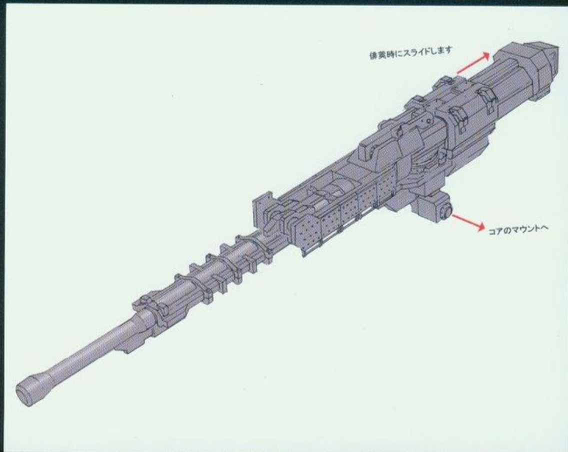
## OIGA MI

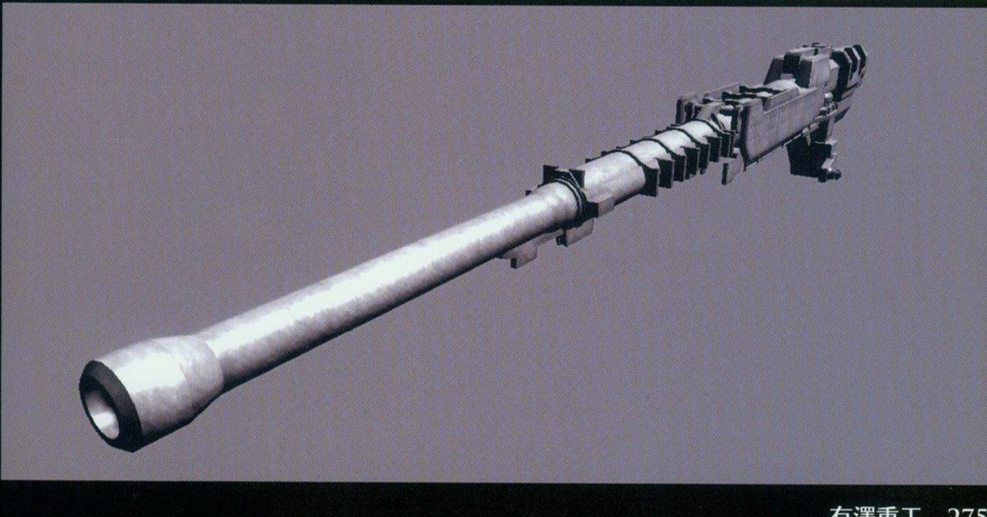



①
②
③
④
⑤


上面
ピンク色のパーツを中心にＹ軸回転します
砲身を支えるときに爪が開きます
ショック吸収などで
昇降できます


装填時にスライドします
コアのマウントへ

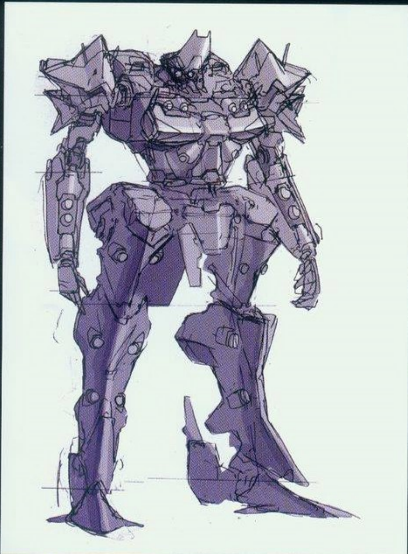


# GA GROUP

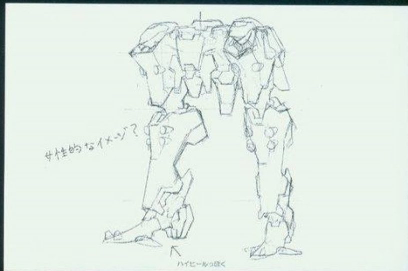
## BFF (BERNARD AND FELIX FOUNDATION)

リンクス戦争において壊滅的な打撃を受け、首脳部を失ったものの、GAの支援により復興した欧州の総合企業。
民族主義に起因する求心力により、かつての資産を糾合することに成功し、復興後も欧州圏第二の企業体である。
極めて精度の高い、精密・精緻な兵器を特徴とする。

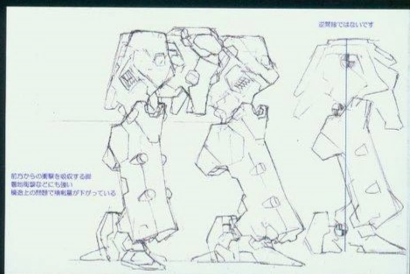


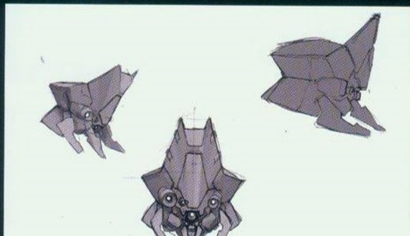



BFF 製
アサルトライフル
着弾時発光、及び、6 発に分裂して跳弾とか


女性的なイメージ？
ハイヒールっぽく



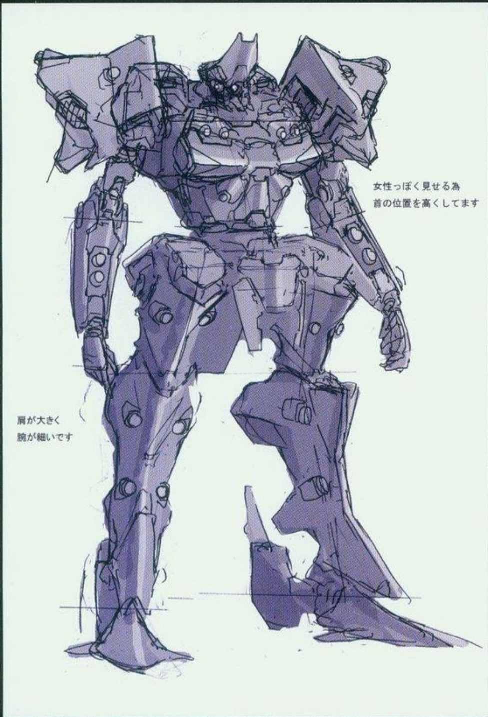

逆関節ではないです

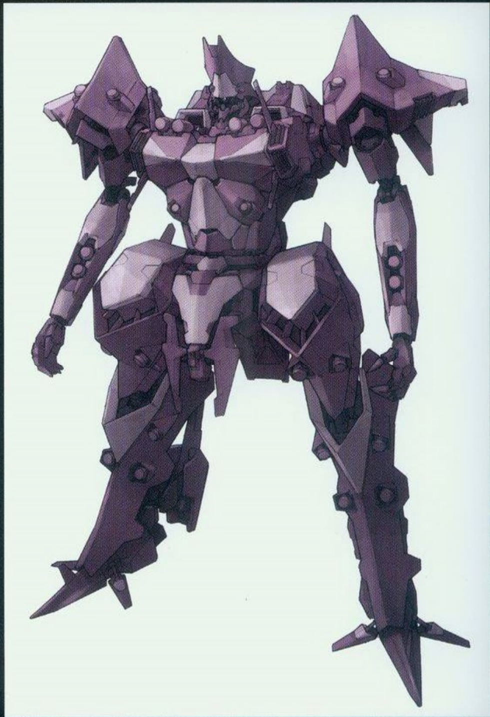



既存の AC のサイズを遥かに上回る BOSS タイプ。
GA とか得意そう。



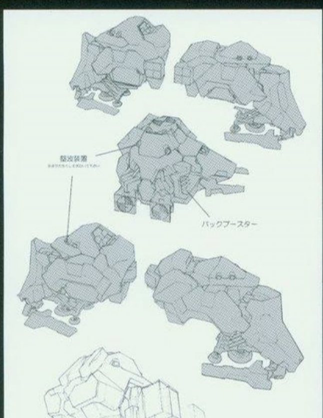

コアが本体なのか脚が本体なのか…



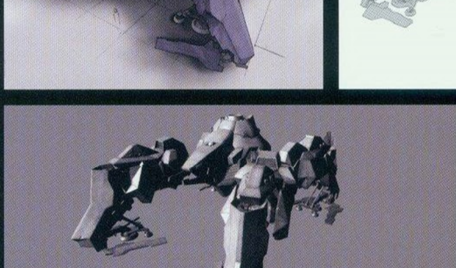
三木：アーマード・コア 4の開発が終わった後に聞いた話ですが、BFF社において、2脚型ACは女性が搭乗し、4脚型 AC は男性が搭乗するというスタイルを取っているらしく、アーマード・コア フォーアンサーでは更に、前衛と後衛に別けたチーム戦闘を強く意識したパーツ構成になるとの事でした。

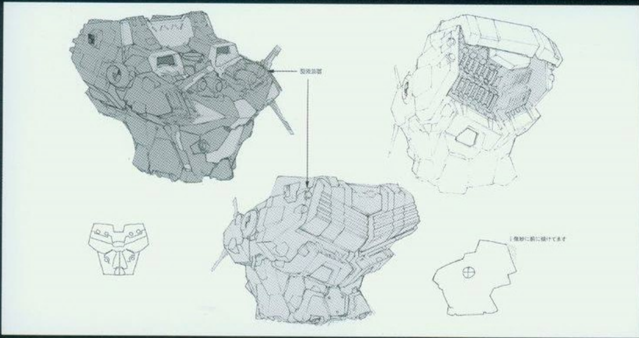
なので、今回の2脚型は、頭部を何かの帽子のような形状にして、首の位置が高くなるように調整したり、腕部の腕だけを細くして肩を大きく見せたり、脚部の造りをスッキリさせ、足をハイヒールっぽくしたりするなど、女性像を強く出すことを目的としてデザインしています。

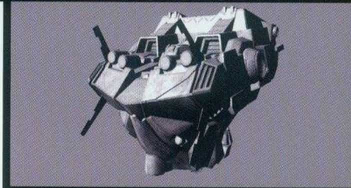






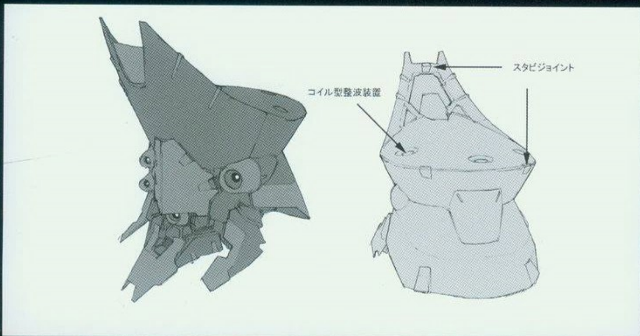




## CORE

063AN01

前衛機として開発された、BFFの最新コアパーツ
物理防御力が高く、安定した運用が可能となる

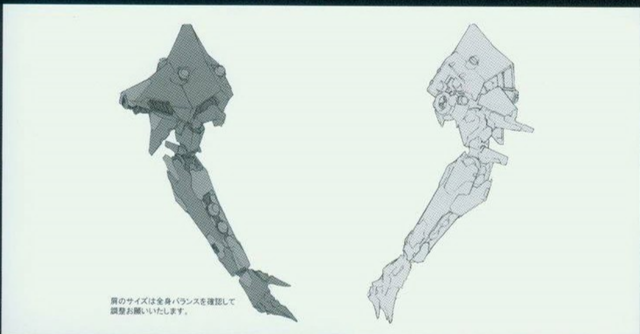





## HEAD

063AN02

BFFの最新パーツ
前衛機を想定し、総合的に防御力を高めている

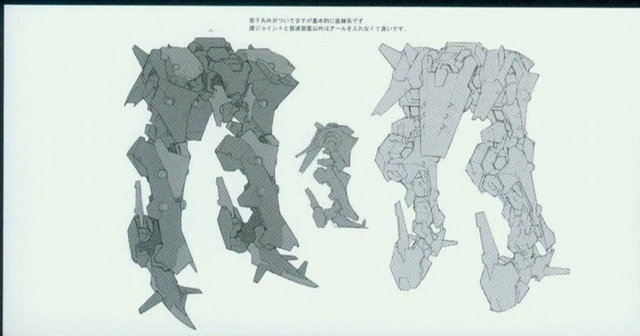





## ARMS

063AN03

運動性能と射撃精度に優れた、
中距離射撃戦用パーツ

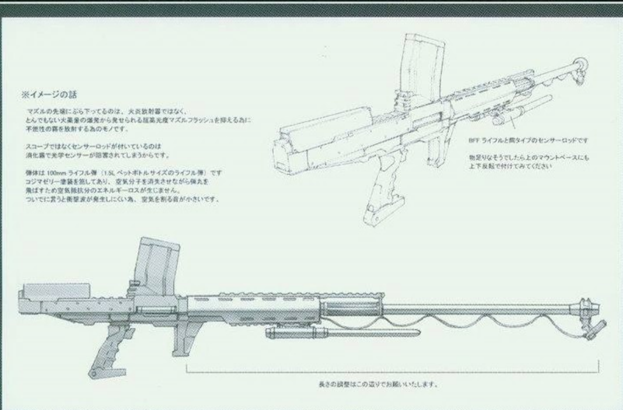


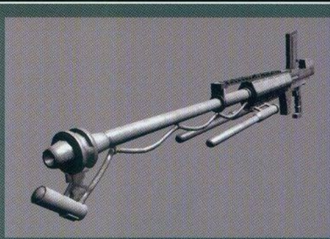



## LEGS

063AN04

高い機動力と物理防御力を両立させた、最新の中量二脚パーツ
少なめの積載量がネックとなる



061ABSR
超長距離狙撃を実現した最新の長筒
装弾数が少なく、正確な射撃が要求される

三木： マズルの先端にぶら下ってるのは、火炎放射器ではなく、とんでもない火薬量の爆発から発せられる超高光度マズルフラッシュを抑える為に不燃性の霧を放射する為のモノです。

スコープではなくセンサーロッドが付いているのは消化霧で光学センサーが阻害されてしまうからです。弾体は100mmライフル弾（1.5Lペットボトルサイズのライフル弾）です。

コジマゼリー塗装を施してあり、空気分子を消失させながら弾丸を飛ばすため空気抵抗分のエネルギーロスが生じません。ついでに言うと衝撃波が発生しにくい為、空気を割る音が小さいです。と言う設定も考えましたが採用されていません。






061ANSC
重四脚での使用を想定した
最重量のスナイパーキャノン。長射程

三木： レールガンの一種と言っていますが、ぶっちゃけほぼレールガンです。狙撃用マスドライバーと言う呼び方の方がカッコイイと思ったのでそう呼んでいます。

デザインイメージでは衛星軌道上の物体が狙撃できるものとして考えています。余りにも速過ぎる弾速により、弾道上の空気分子がプラズマ化して発光し、一直線に光が伸びるのではないか？などと妄想していました。

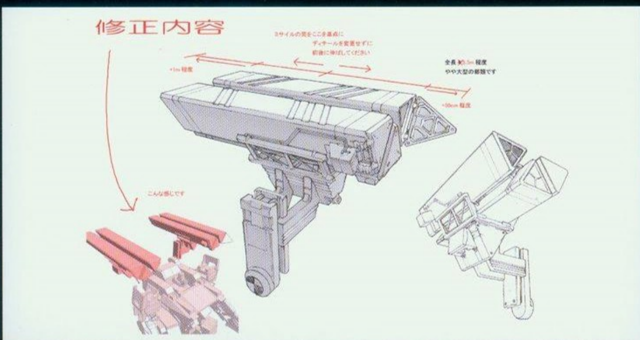





067ANLR
BFF 初の EN 兵器となる試作パーツ
距離減衰が抑えられている

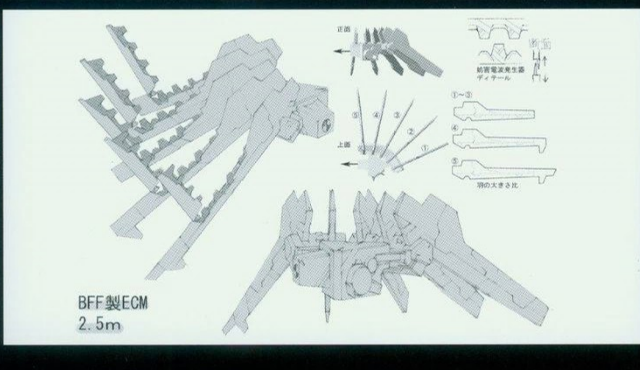
三木：BFF 初のレーザーライフルです。
レーザーがお得意のインテリオル系と違って、BFF はデザイン性に力を回せるほどの耐熱素材を開発できないなど、技術レベルを低く見えるようにデザインしています。特にローテクなハード SF 好きな方向けにデザインできたと思います。

やはりエネルギー変換効率も悪く、電力の 25%は熱に変わってしまうため、外部冷却装置に頼らないといけません。レーザーロッドも小型化できなかったため太いです。などと書くと、色々と散々なパーツのように思えますが、射程距離と射撃精度の高さはやはり BFF だったりするわけです。






061ANCM
直進性の高い大型の分裂ミサイル
使用感は遠距離砲撃に近い





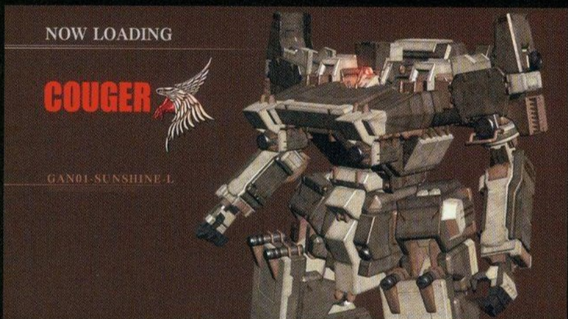

063ANEM
機体追従型の ECM 発生器
効果は弱めだが、確実性が高い

# GA GROUP

COUGER

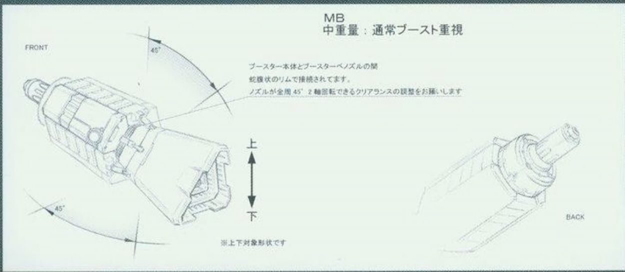
## クーガー

ロケットエンジンに高い専門性を発揮する軍事企業。
同分野におけるかつてのリーディング・カンパニーは、コジマ系ロケットエンジンで他者の後塵を拝していたが、
なりふり構わぬ情報および人事戦略によって、徐々にその遅れを取り戻しつつある。
MSACと同じく、GAの完全子会社。



# BOOSTER

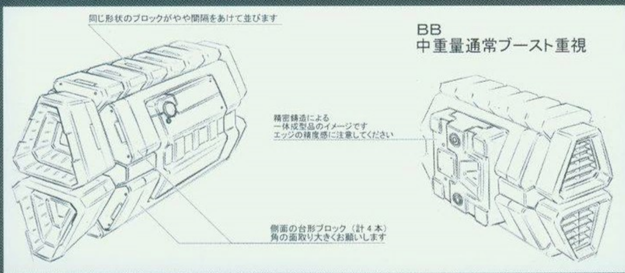
## MAIN BOOSTER






GAN02-NSS-M.CG
通常ブーストを重視した中量ブースタ
堅実な性能で熟練の評価が高い

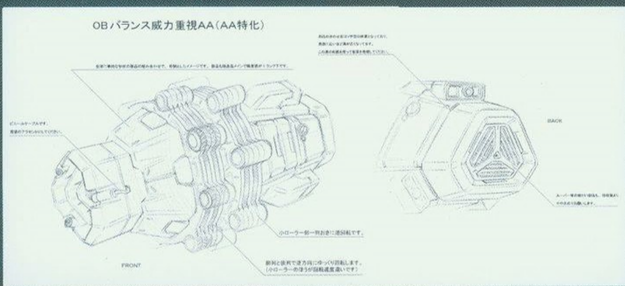
## BACK BOOSTER





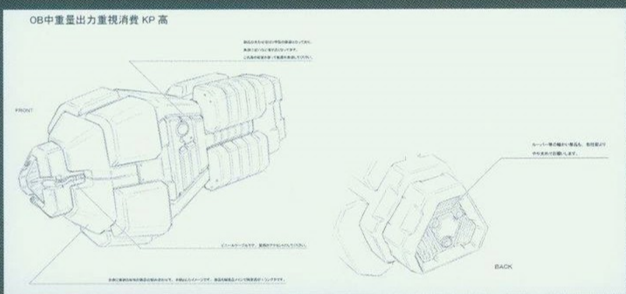

GAN02-NSS-B.CG
SS-B.CGをベースとした中量ブースタ
安定した性能を発揮する

## OVERED BOOSTER






GAP-A0.CG
アサルトアーマー機構を組み込んだ、クーガーの実験作
独自設計によりコジマ汚染の持続性が高い





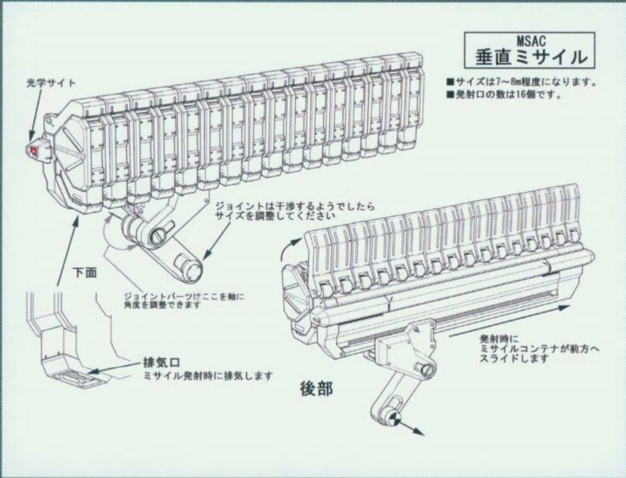

GAN02-NSS-O.CG
GAの標準的OB
このパーツが、同グループのコジマ技術レベル上昇を分かり易く示している

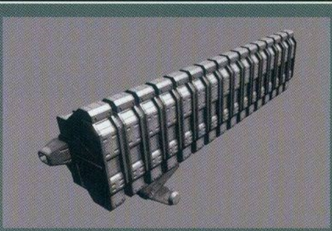
MSAC International

## MSACインターナショナル

電算機、各種センサーなど、電子系を母体とするハイテク企業。
GAの完全子会社であり、極めて高い技術水準によりGAの企業価値の一端を担うとされる超優良企業である。
専門性の高い兵器を供給し、特にミサイル分野で圧倒的なシェアを獲得している。



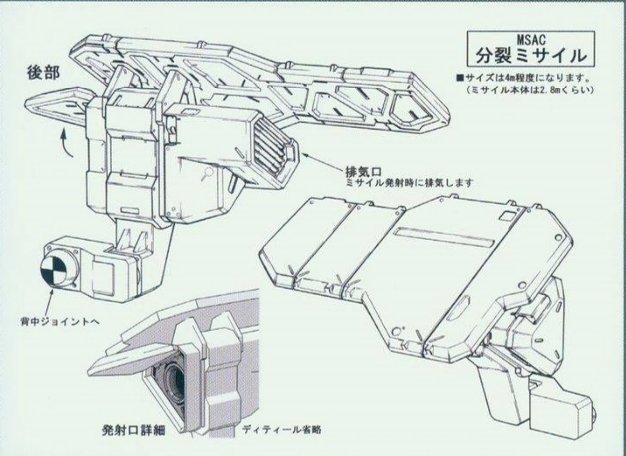


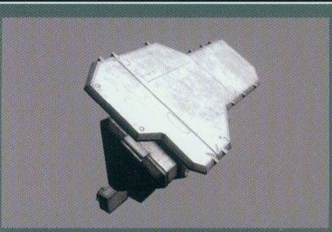



WHEELING03
WHEELING系列となる垂直ミサイル
大型で、重量の支援機に適している

瀧本：MSACの垂直ミサイルです。
新たに作ったフレームに、MSACのミサイルコンテナを流用することを前提としたデザインにしました。ミサイルの特性上、内部のミサイルは別のものを使用していますが、コンテナ部分を流用することで、開発費を削減しています。

兵器の開発はお金が掛かりますから、こういうところは節約しないといけないのです。こういった設定を入れることで企業内のことを想像する事も、違った楽しみ方の一つだと思います。



SALINE05
総弾数を増加させた、新型の分裂ミサイル
分裂数も8と多い

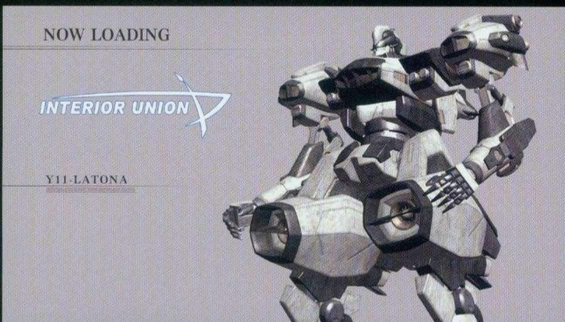
瀧本：この分裂ミサイルは、ディレクターから他のミサイルよりもビジュアルを強くして欲しいというコンセプトから作成しました。基本的にMSACの武器は、機能性を重視し地味ながら堅実なイメージのあるメーカーなので、そのイメージを残しつつビジュアル的に映えるようにしていきました。

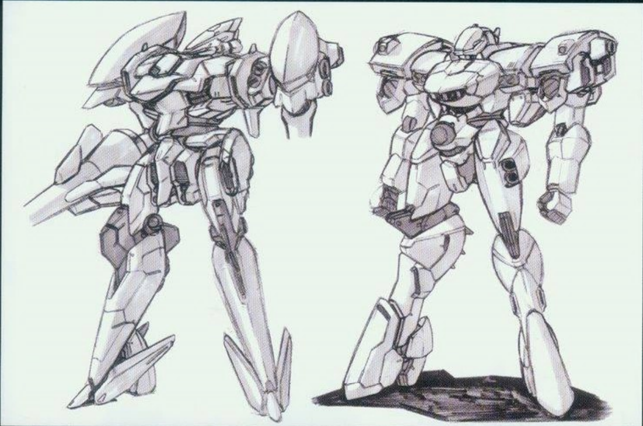
結果、横からの攻撃を防御するための防盾をミサイルコンテナの横に取り付けました。これにより、他のミサイルにないビジュアルを持たせられたと思います。

# INTERIOR UNION GROUP

## インテリオル・ユニオン

レオーネメカニカとメリエスの合併によって生まれた、欧州圏第一のハイテク系総合企業。
総じて高い技術力を誇るが、特にレーザー分野における圧倒的なリーディング・カンパニーである。
化石資源市場でGAと深刻な利害関係にある。

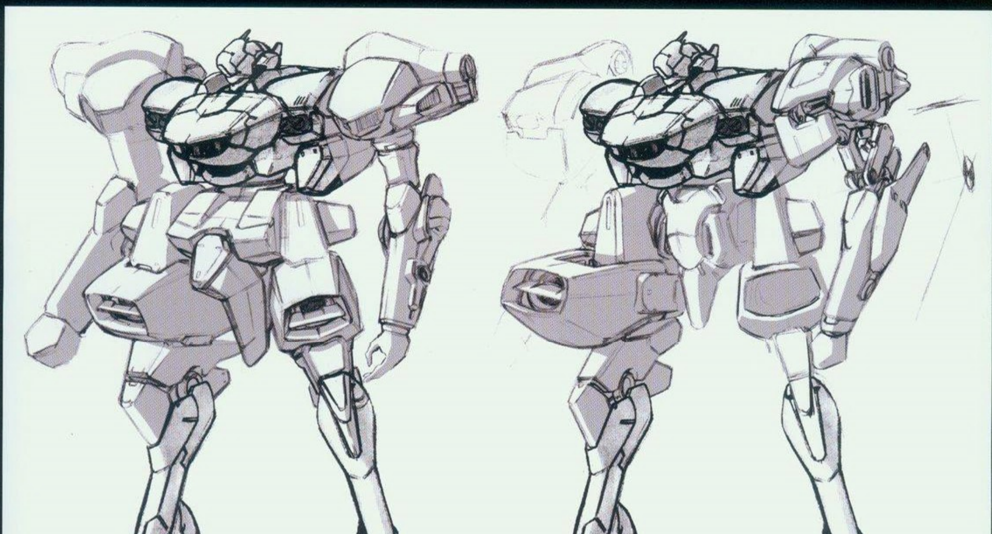




ラフ1



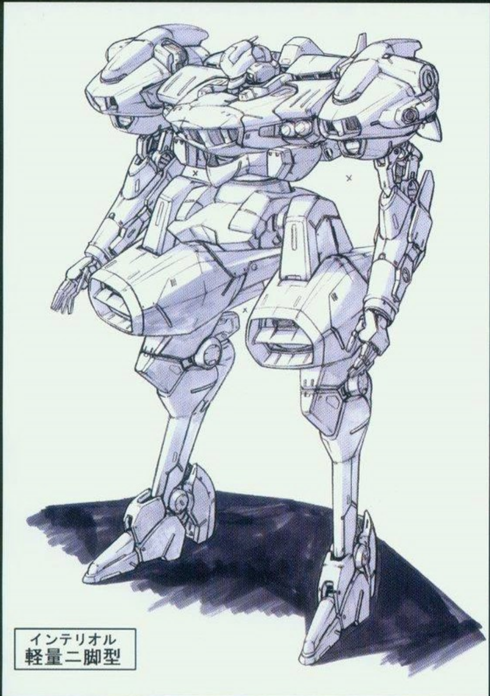
ラフ2

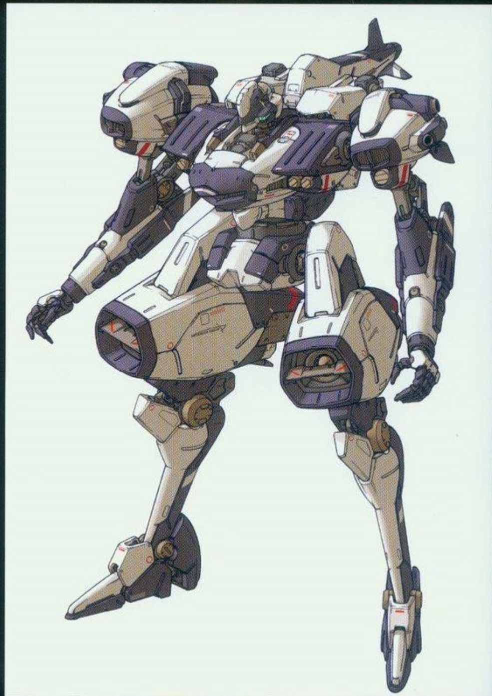


ラフ3

瀧本： 他の機体よりデザイン作業に入ったのが遅かった為、全体を見てヒロイックなスタイルの機体が不足していると感じました。 ディレクターと相談し、ヒロイックなイメージにしようと決まったのでラフ段階で色々と試してみた。

ラフ1、ラフ2は、正直に言って趣味を爆発させた形なので、今見るとACのコンセプトから外れている感が否めない。ラフ2を見せた時点で、ここまでヒロイックなイメージではない。との事を言われたので、方針を転換し、ラフ3の形を進めていくことになりました。



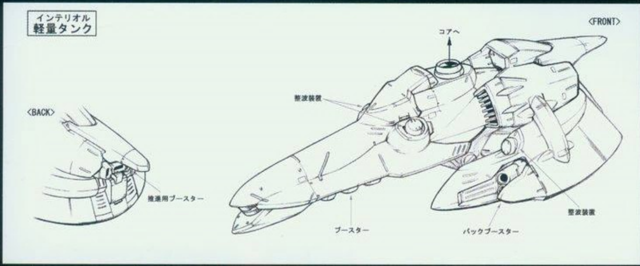



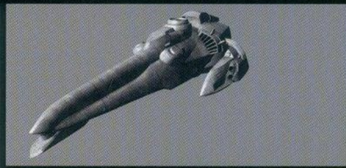



瀧本：インテリオルの新型ACです。
以前のインテリオルが中重量級だったのと比べ、軽量級という要望でしたのでそれに沿ってデザインしています。インテリオルは航空機のイメージが強い機体なので、新型インテリオルもそのイメージを踏まえています。

アーマード・コア 4では、軽量級ともなると戦闘時はほぼ飛行しており、効率的に飛ぶことを考えた結果、ジェットエンジンのような形をした太股にしました。これによってシルエットに特徴的を持たせています。一応脚の形はしていますが、脚は飛行時の姿勢制御や、着地した際のランディングギアとしての役割を担うだけですので、かなり細身になっています。

コアの後部には尾翼をイメージしたスタビライザーがあり、これにより空中での安定性を確保しています。腕も二の腕部分は、フレームがむき出しの構造になっており、必要な部分以外は外装を削って軽量化しています。



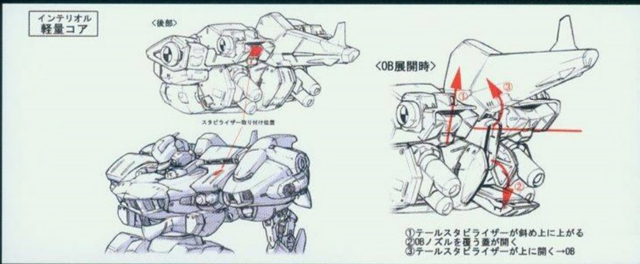
## TANK

**L09-RIGEL**

タンク型の常識を覆す、軽量脚部

低負荷の軽量というコンセプトでは、

LATONAの前身と言える





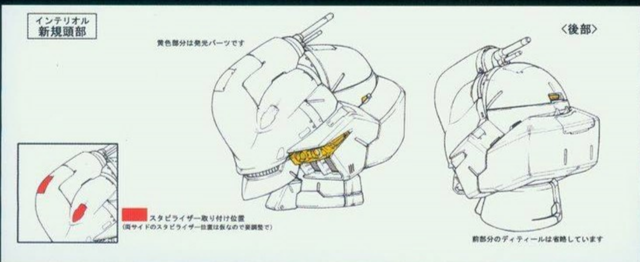

## CORE

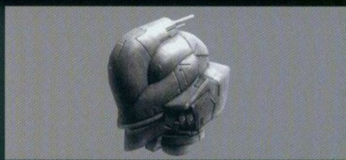
**C11-LATONA**

TELLUSのコンセプトを引き継いだ軽

量パーツ

インテリオルの最新鋭機体を構成する



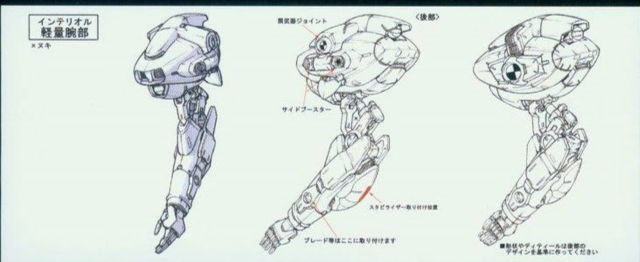
## HEAD

**H11-LATONA**

柔らかなラインで構成された、インテリ

オルの最新鋭パーツ

EN負荷が少ない





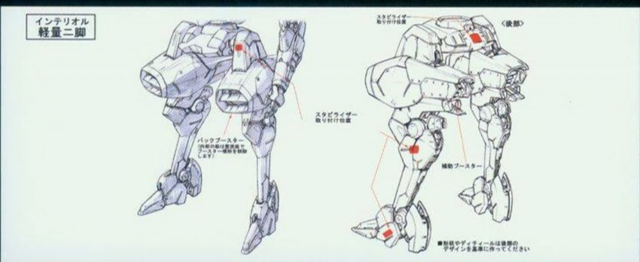

## ARMS

**A11-LATONA**

攻撃面のみを重視した軽量の腕部

パーツ

守備力に不安を残すが、攻勢では圧倒的





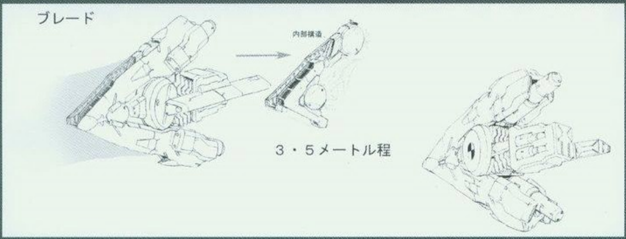

## LEGS

**L11-LATONA**

LATONAのコンセプトに沿った、攻撃

型の二脚パーツ

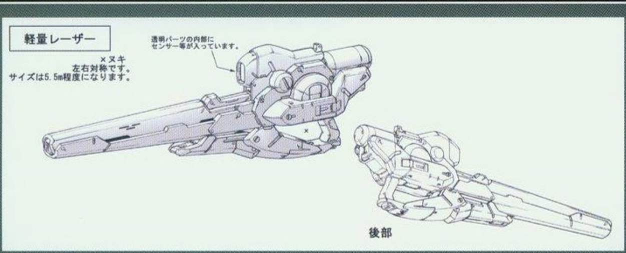
軽快な機動性と、不足のない積載量を持つ






稲田： 既存のブレードとは異なる技術が用いられているという設定の新基軸のブレードです。コンセプトは幅広の刀身を持つブロードソードです。
このデザインで学んだことは、細部にまで注力すること。ラフの段階ではブレードの発射口にあたる部分が完全に中空になっていましたが、このまま3Dモデルに起こした場合、密度が失われてしまいます。モデル化する時点である程度"劣化"してしまうことを想定し、いかに細部にまでこだわり、ディティールのメリハリを付けつつ密度を増していくということが、メカデザインに必要な要件のひとつなのだと学びました。

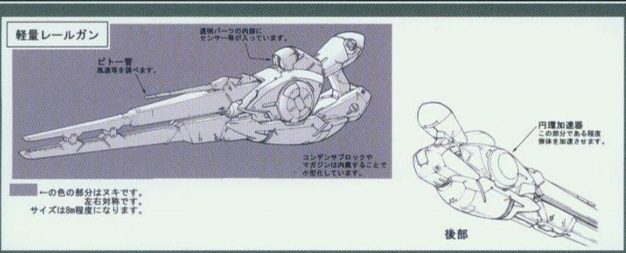
**LB-ELTANIN**
高いEN技術を活かした、初のレーザーブレード
刀身が大きく、厚い

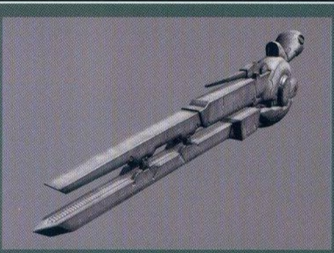





瀧本： 使い勝手がよく、汎用的に使えるデザインを目指してデザインしました。いわゆるロボットアニメ等に出てくるようなレーザーライフルです。
レーザー系のデザインは、実際にあるものではないのでSF的なイメージが色濃くなります(実際あるものを取り入れてもあまり格好良くはならないので・・・)。
あまりにも嘘っぽい形状にしてしまうと、ACとしての説得力が欠如してしまいます。ですのでフレームや、外装で強度等を確保できているか考えつつデザインを進めています。地味な部分ですが、こういう小さい所で説得力が築かれていくと思います。

**LR04-AVIOR**
ALTAIRの直径にあたる
最新のスタンダード・レーザーライフル



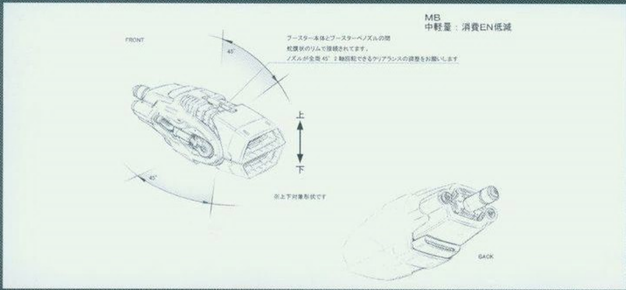



瀧本：アーマード・コア 4であったレールガンの軽量版です。軽量とはいえ、コンデンサやレール部分が巨大ですので、他の軽量武器に比べると大型のモノになります。レールガンは弾体を電磁誘導により加速して撃ち出す装置ですので、2本のレールは武器を表す記号として必ず入れています。
レールで加速させるので、他の武器よりも長さが必要になります。しかし、ACは持てる武器の長さに限界がありますので、レールの根元部分に円柱状の円環加速器を取り付けています。この部分で、弾体をある程度加速させてから射撃しているのでこのサイズが実現できています。円柱状の記号は他のエネルギー兵器にもあり。それらはコンデンサーブロック等をイメージしています。

**RG03-KAPTEYN**
軽量化に成功したレールガン
近接適性も高く、多彩な距離に対応する

## BOOSTER

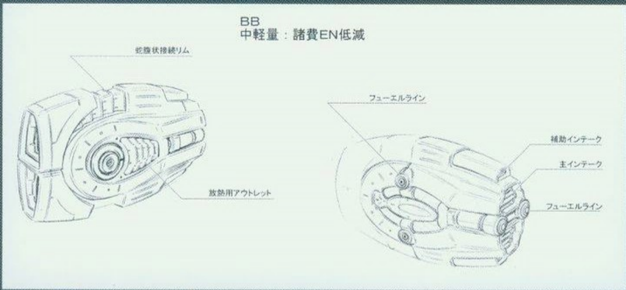
### MAIN BOOSTER






**MB11-LATONA**
名作POLARISのコンセプトを引き継ぐ
軽量化された低負荷持続型ブースタ

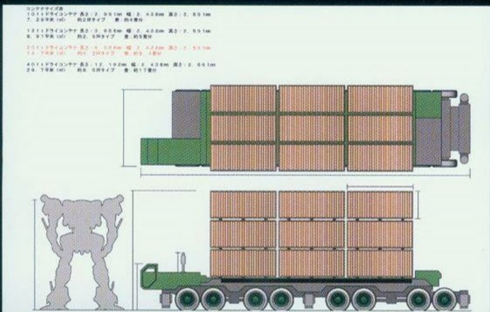
### BACK BOOSTER

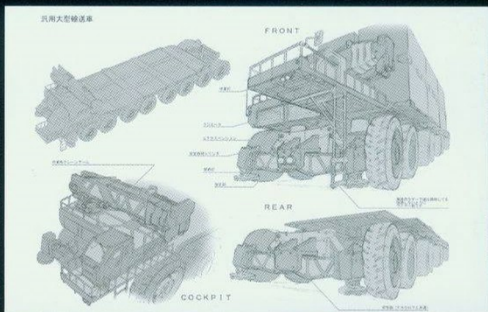





**BB11-LATONA**
消費EN低減型ブースタ
想定機体LATONAでは、後進はあまり重視されていない

## TRANSPORT VEHICLE








# INTERIOR UNION GROUP



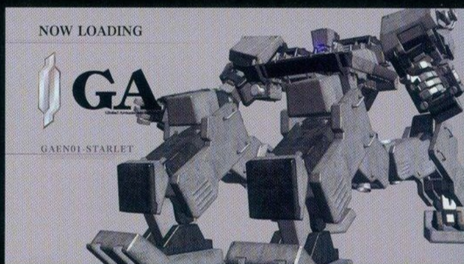

## トーラス

インテリオル・ユニオンの支援による、旧GAEを母体とした新興企業。
リンクス戦争で壊滅したアクアビットの精粋を吸収しており、コジマ技術に極めて高い専門性を発揮する。
GAE、アクアビット両者の特徴を色濃く受け継いでおり、浮世離れした技術者集団の感が強い。
コジマ技術を巡りオーメル・サイエンスと競合関係にあり、旧宗主たるGAとの関係も悪い。



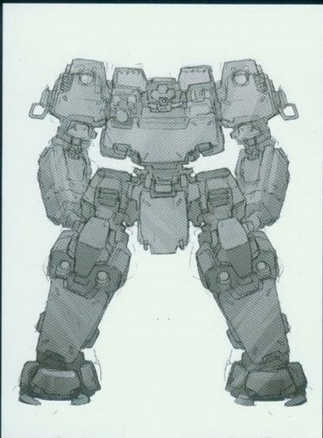

## アクアビット

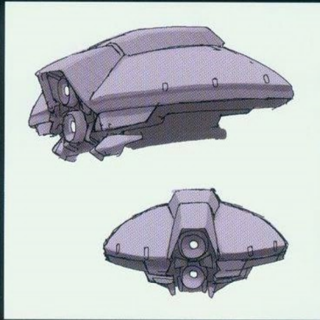
リンクス戦争によって壊滅した、北欧のエレクトロニクス系軍事企業。
コジマ技術のリーディング・カンパニーである他、電算機、各種センサーなどでも強みを発揮していた。
閉鎖的技術屋体質でも知られていたが、壊滅後は、多くがトーラスに合流した。

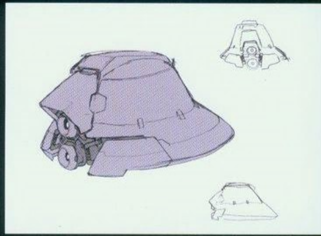


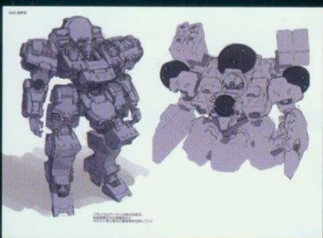

## GAE (GLOBAL ARMAMENTS EUROPE)

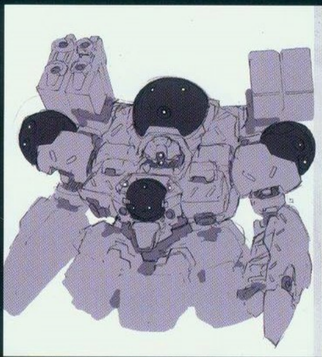
GAの欧州法人であったが、ソルディオス開発を巡り対立、内紛により壊滅に追い込まれた。
兵器開発の分野で独自性を発揮し、幾つかの特徴的な兵器を開発、実戦投入していた。
壊滅後は、インテリオル・ユニオンの支援を受け、新興企業トーラスの母体となった。

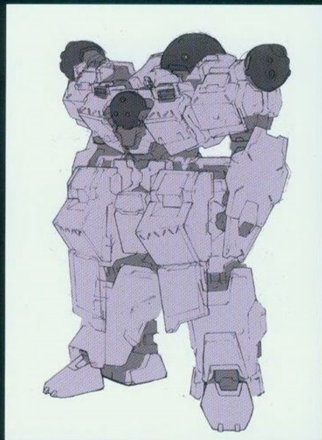








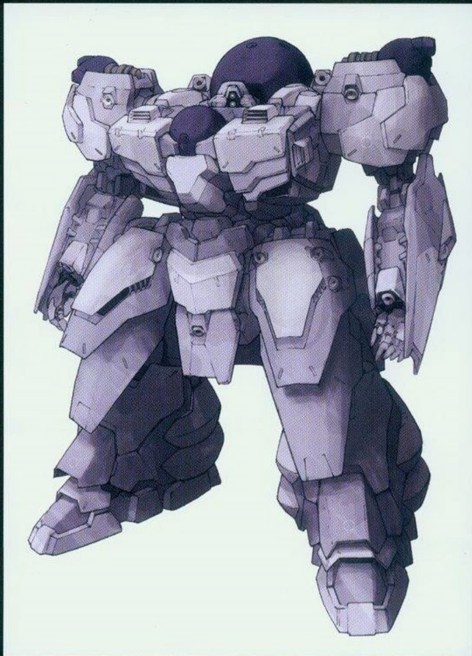


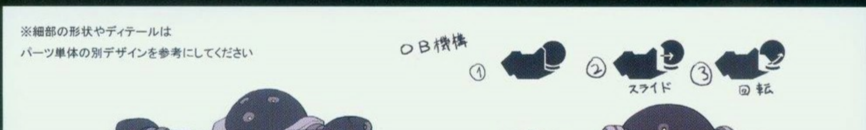




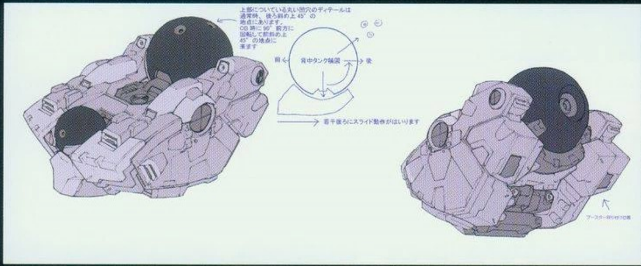

コアへ
整波装置
足横
ケツ
太股前
カカト
スタビ位置
バック
ブースタ
整波装置
着地時展開
が、無理であれば
ガレージビューの時のみ展開
補助
ブースタ
整波装置

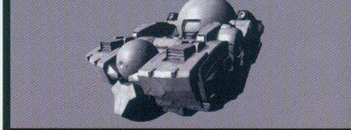
新企業トーラスの標準機体はアーマード・コア 4に登場した巨大兵器、ソルディオスのイメージから圧倒的コジマ出力を誇る最重量機体となりました。
その防御力の半ば以上は自らの垂れ流すコジマ粒子から、搭乗者を守るためのものです。





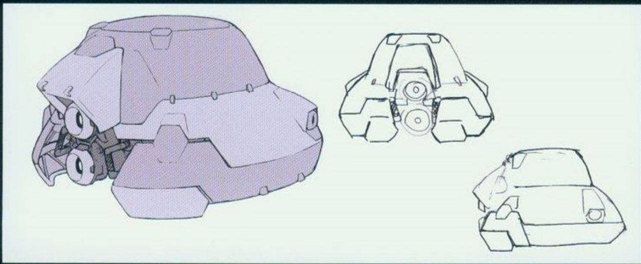

三木： 旧GAEと旧アクアビットが合体したイメージです。
アーマード・コア フォーアンサー内でも1、2を争う重圧な重量機ですが、最先端の技術を駆使した精密機械の面も併せ持っています。 この機体は前世代機では再現できなかった"真球"を機体イメージに取り込みました。

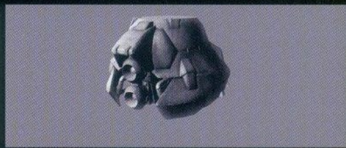


## CORE

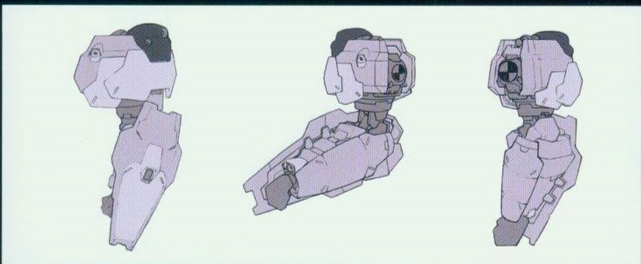
**ARGYROS/C**
トーラスの試作フレーム
巨大兵器ソルディオスのコジマ技術が転用されている





## HEAD

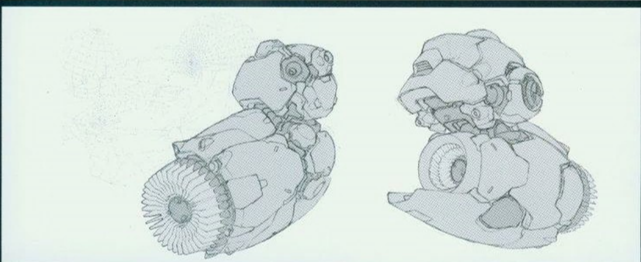
**ARGYROS/H**
PA を筆頭に防御効果の高い、トーラスの試作フレーム
システムリカバリーにも優れる

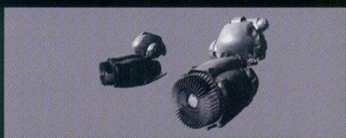




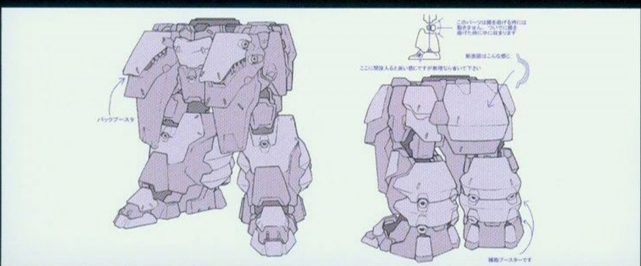
## ARMS

**ARGYROS/A**
魅惑的な整波性能を誇る重量腕部。
EN 武器適性も高い





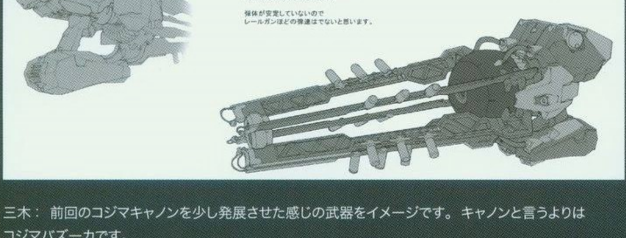
**ARGYROS/XA**
最新のコジマテクノロジーが生み出した武器一体型腕部
致命的なコジマ汚染を引き起こす

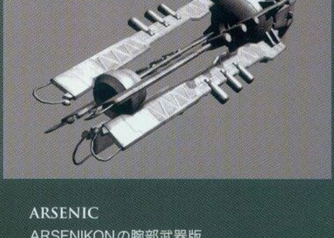





## LEGS

**ARGYROS/L**
ぶ厚い PA を実現する、整波特化型の最重量二脚パーツ
積載量も桁外れ

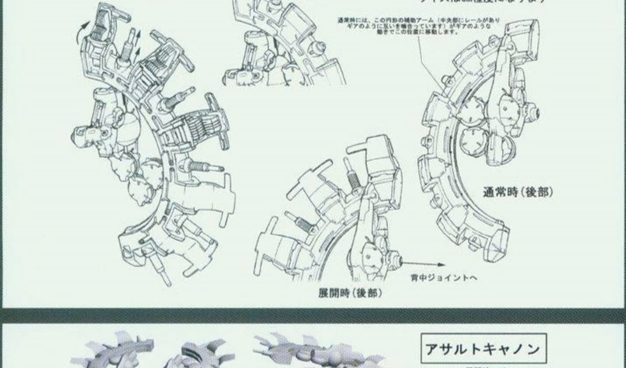


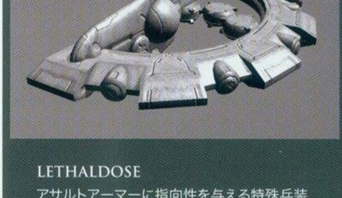



三木： 前回のコジマキャノンを少し発展させた感じの武器をイメージです。キャノンと言うよりはコジマバズーカです。

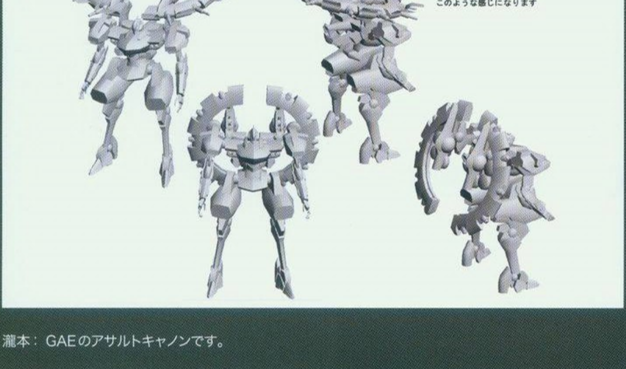
前作は凝縮して放射するだけでしたが、今回はより発達した技術でコジマ粒子を凝縮し、発射後もある程度弾丸の形状を維持します。
そして、着弾後に反応を起こして大爆発を発生させ、前作のソルディオスを破壊した時のようなPAを無効化してしまう領域を作ると言った感じです。

**ARSENIC**
ARSENIKONの腕部武器版
着弾コジマ汚染によりPAの自然減衰を引き起こす



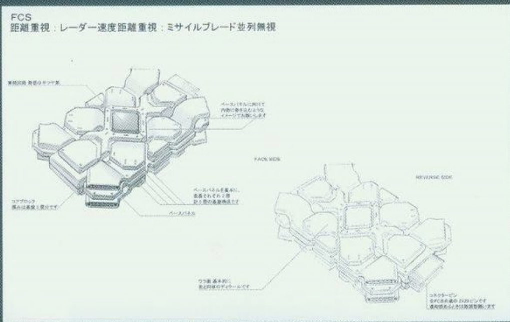
**LETHALDOSE**
アサルトアーマーに指向性を与える特殊兵装
馬鹿げた威力を実現する

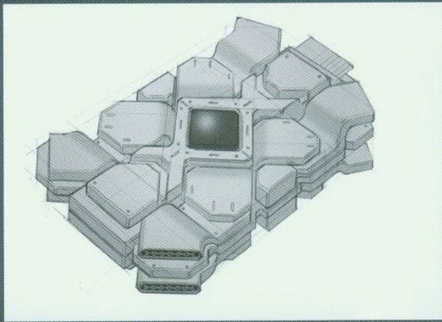



瀧本： GAEのアサルトキャノンです。

アサルトアーマーに指向性を与えるという特殊な武器です。装備すると、後ろから見た時に円を背負っているような外見になるようデザインしました。
アサルトアーマーに指向性を与えるということから、使用時に製波装置が多数展開します。

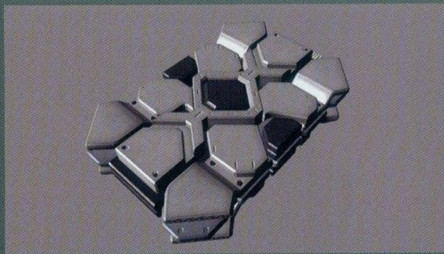
# FCS



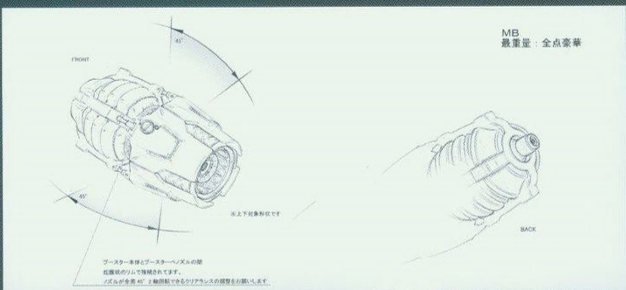
**OMNIA**
総じてバランスのとれた高負荷パーツ
特化型機体でなければ、検討に値する

後藤： センターのチップから放射状に広がる基盤を積層し、規則的かつ複雑に絡み合わせることで、情報の流れを連想させ、それを処理する能力の高さを表現しました。



# BOOSTER

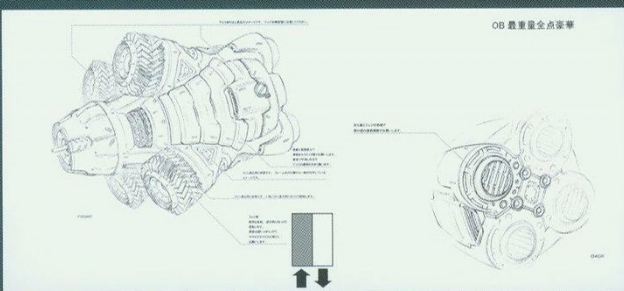
## MAIN BOOSTER






**ARGYROS/M**
最重量となる高負荷ブースタ
ARGYROSを前提とするため、運用できる機体は限定される

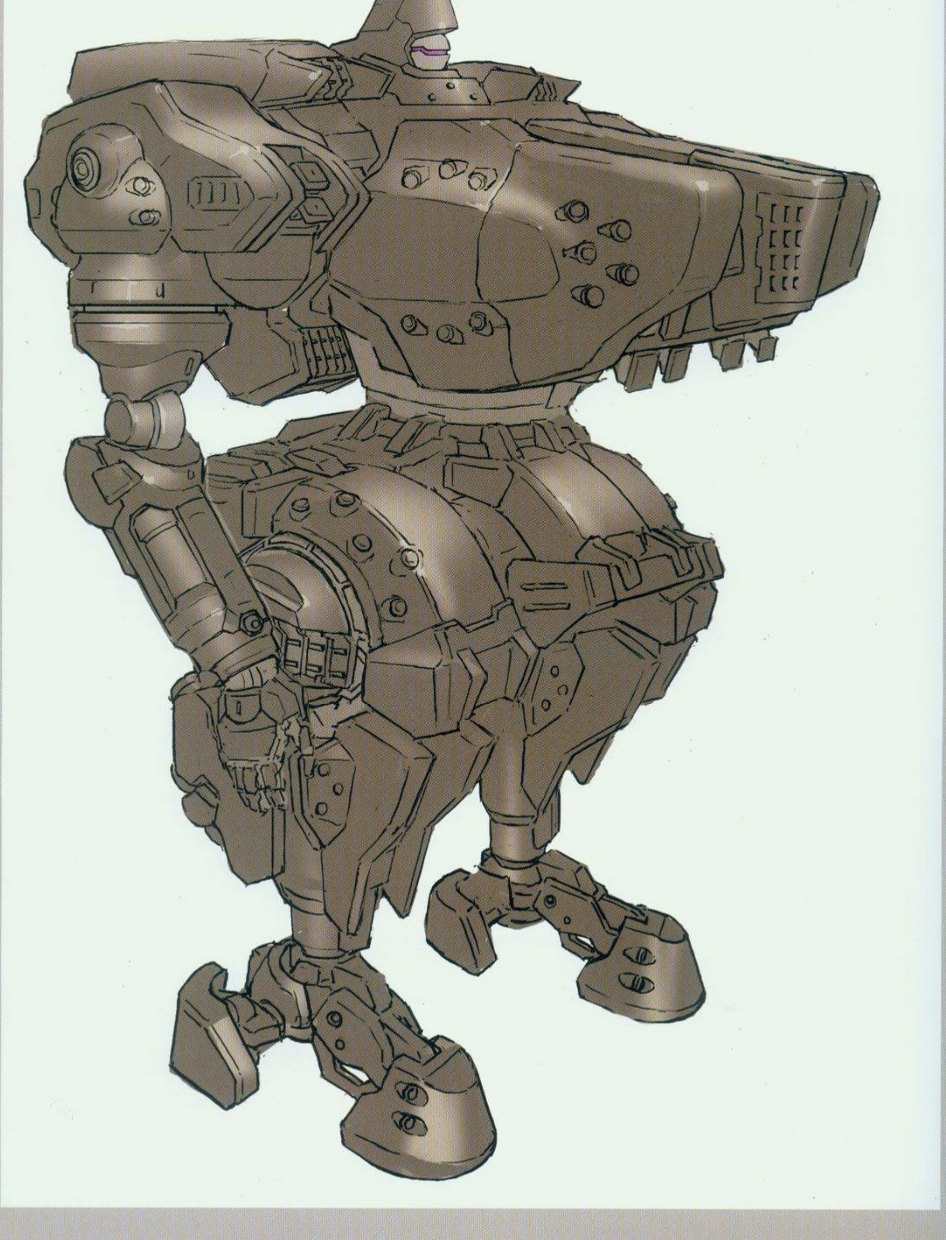
## OVERED BOOSTER



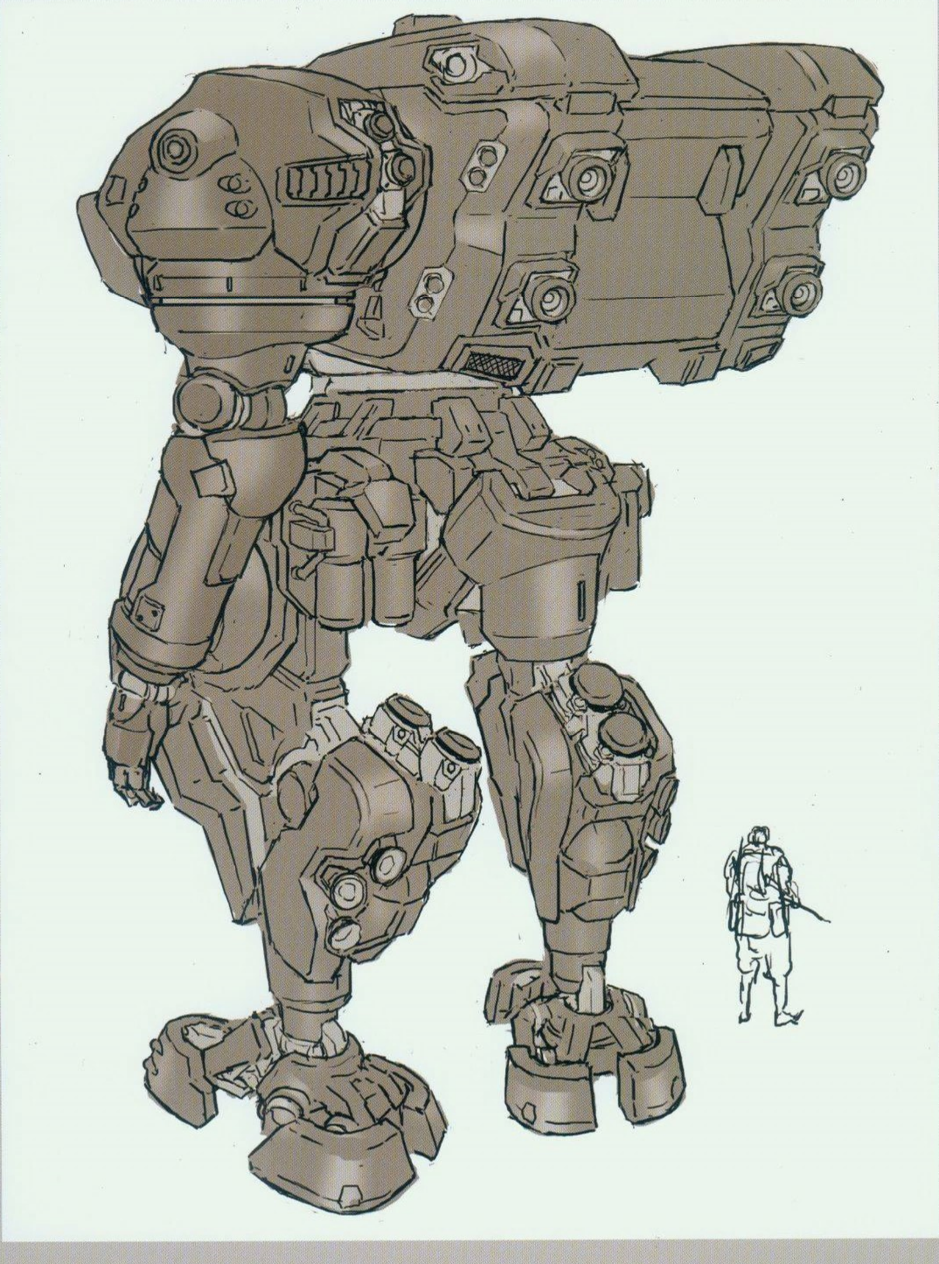



**ARGYROS/AO**
アサルトアーマーを最初に提示した、最重量OB
旧アクアビットの技術力が注ぎ込まれている

# INTERIOR UNION CONCEPT IMAGE



アクチュエータ複雑系の雄アルドラがインテリオルの指導から離れて独自に製作しました。
重厚でマッチョな量産機体、色気のない、有用な工業製品としての兵器が特徴です。



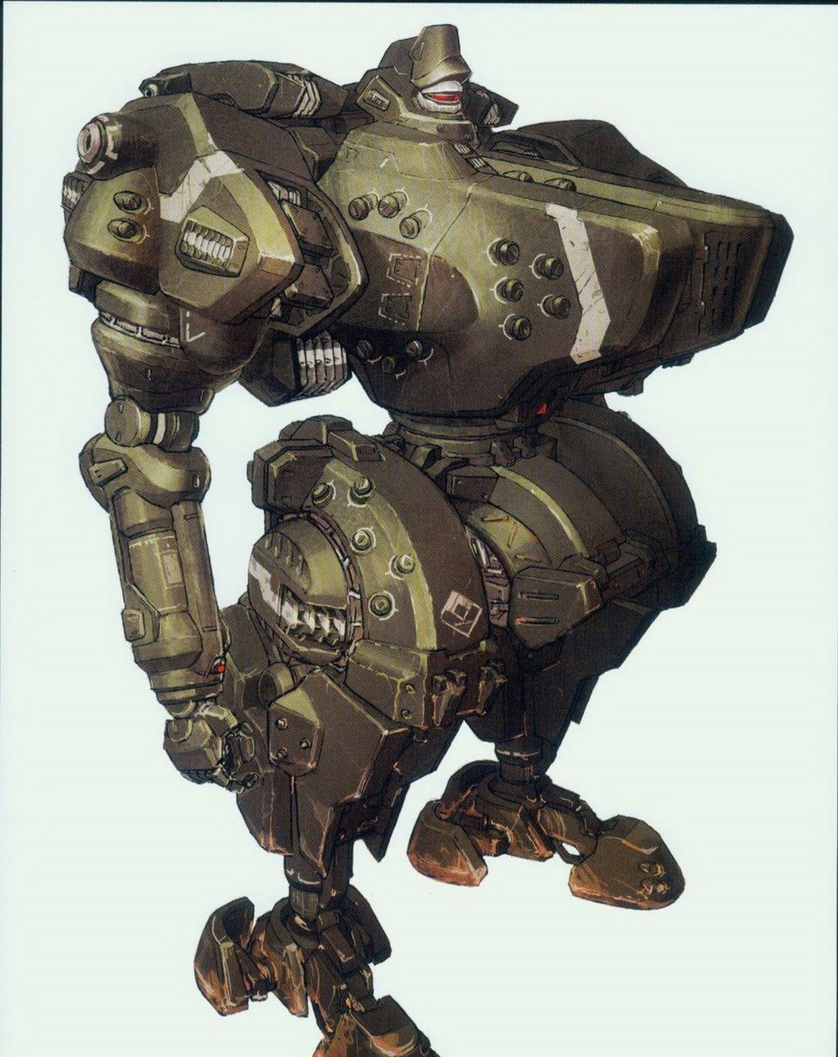
# INTERIOR UNION GROUP

ALBRECHT DRAIS
Technology opens the future
Engineers create the world

## アルブレヒト・ドライス(アルドラ)

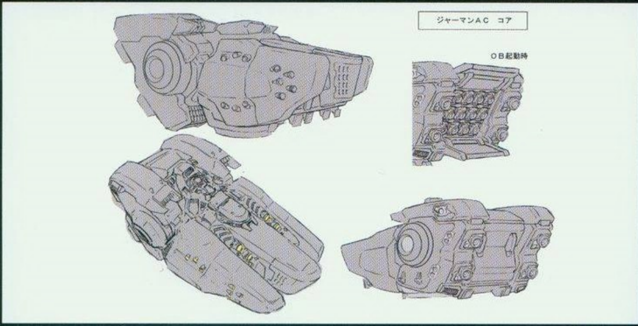
インテリオル・ユニオンから独立した、重工業系軍事企業。
アクチュエータ複雑系の開発元であり、現在でも同技術に高い専門性を発揮している。
職人的精巧さのある重兵器に定評がある。
なお、独立後も、インテリオル・ユニオンとの関係は良好である。





中村：アルドラはアクチュエータ複雑系の開発元であり、高い専門性を発揮している企業です。
職人的精巧さのある重兵器にも定評があります。
量産を目的として開発され、幾度もの実戦テストにより基本性能に磨きをかけており、歴戦のリンクス達からも信頼されるている新型機体という設定です。

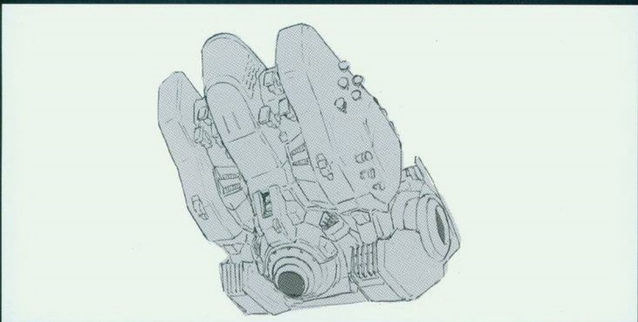
アクチュエーター基部やコクピット、推進機関の周辺はぶ厚い装甲で覆われていますが、手足等の末端部は軽量化がなされるなど、とことん無駄が省かれています。
効率の良い重量配分と高性能なアクチュエーターが相まって、ハイレベルな運動性を有しています。オーバードブーストは量産効率と出力を両立した多連タイプ。

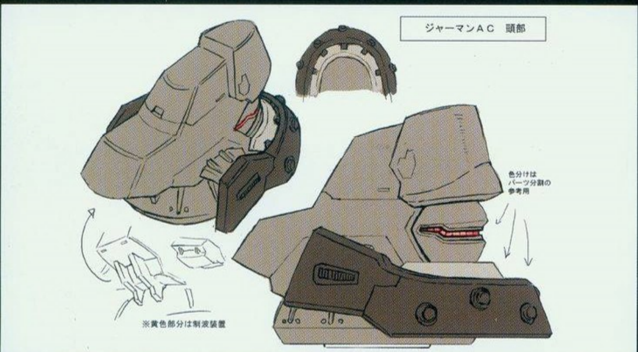





**CORE**

SOLDNER-G8C
量産を想定された、アルドラ初のオリジナルフレーム
極めて重厚なコアパー

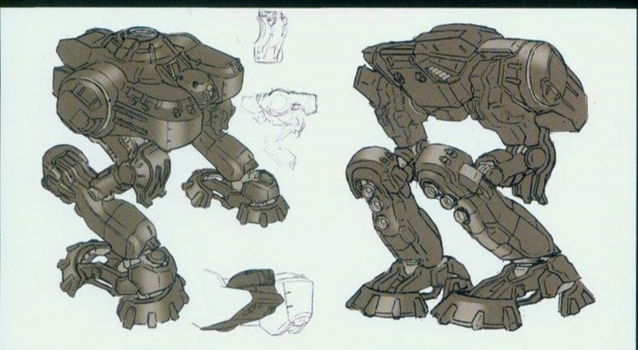







**HEAD**

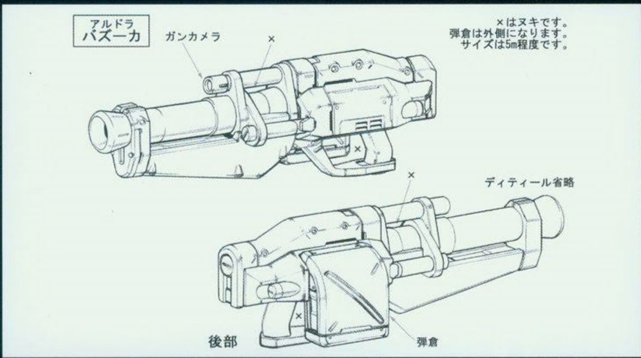
SOLDNER-G8H
重量の普及パーツ
分かり易い設計で、隙がなく、
使い易い

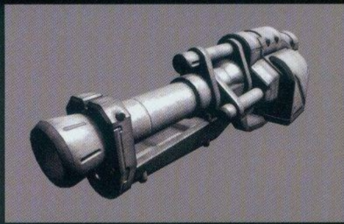




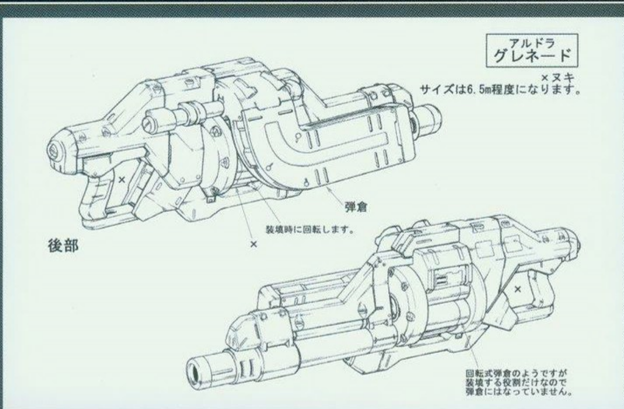
**LEGS**

SOLDNER-G9L
高い積載量と、低い消費EN
インテリオル EN 武器の運用を想定した、珍しい重量の逆関節パーツ



**BZ-BROCKEN**
SOLDNERシリーズの標準兵装
使用負荷を抑えた汎用バズーカ

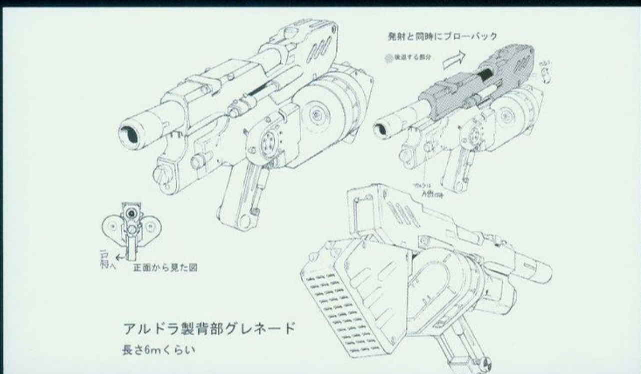


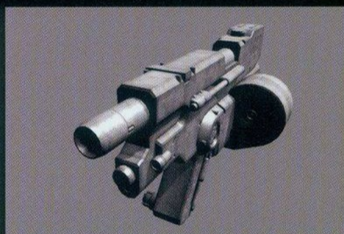



**GRA-TRAVERS**
SOLDNERシリーズの標準兵装
使用負荷を抑えた汎用グレネード

瀧本：形状に特徴を出す為、まずギミックを考えることからはじめました。装弾不良を起こさないようリボルバーグレネードランチャーの装填機構があり、装弾数を確保するため外部に弾倉を取り付けました。このギミックを考えた時点でデザインはほぼ固まりました。

この機構により装弾不良は起こらないが重量が増します。 結果的に砲弾を小型化した為、威力不足感が否めません。 職人的精巧さは素晴らしいが神経質すぎる設計で兵器としては微妙なものになってしまったようです。



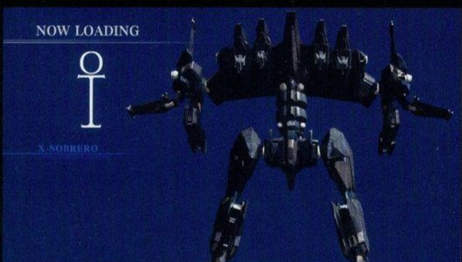



**GRB-TRAVERS**
SOLDNERシリーズの標準兵装
比較的軽量で、機体を選ばないグレネードキャノ

# OTHER GROUP

## アスピナ機関

オーメルと関わりの深い、ネクスト技術研究機関。特に、ネクスト操縦機構AMSの最先端にある。
IRS／FRSを開発したアナトリア研究所と並び、ネクスト技術における非企業の双璧だった（アナトリア研究所は、リンクス戦争で戦場となり、壊滅している）。
リンクス戦争では、テスト個体、ジョシュア・オブライエンを実戦投入、高い戦果を上げた。以来アスピナは、テスト個体を正規リンクスとして登録し、機会があれば実戦投入する方針を採っている。これは、主に実戦データ収集の意味合いが強い。




アスピナ機関のイメージは"マッドサイエンティスト"です。人体実験などの非人道的な所業を行っているような"悪い""黒い"イメージを目指しました。呪術的なデザインによく使われる十字架や五芒星・六芒星は諸々の事情により御法度となるため、黒魔術系の資料を参考にしながらよりマッドなデザインを試みました。

中村：

■設定・機体背景
アスピナはオーメル・サイエンス社と関わりの深い非企業のネクスト技術研究機関です。この機体は、オーメル・サイエンス社の培ったノウハウを発展させて開発された、「高機動戦闘用のテスト機体」という設定です。

高速飛行性能に特化するため、極限まで軽量化されています。装甲の薄さは敵の攻撃を回避しきれるという開発者の自信の現われでもあり、「操縦者は消耗品である」という、生命維持を軽視した危険な設計思想によるものです。

また、アスピナはネクスト操縦機構AMS の最先端にあり、全身に神経を張り巡らしたかのように自在に操り、俊敏な機動性を発揮します。

■デザインの着想
物理装甲を削ぐ事を前提にしておおまかに2つの方向性でデザインを進めました。

ひとつ目は内部を極限まで肉抜きした外骨格フレームで構成したタイプです（右上図、右下図）。これは軽量化してもクイックブーストの急激な移動に耐えられるように、空気抵抗を少なくし、衝撃や負荷をトラスフレーム部分が荷重分散をする狙いでした。フレーム状の外骨格は「書」の筆跡のような独特の力強さがあり、大きな面構成のデザインでは表現できないような強い個性を備えています。

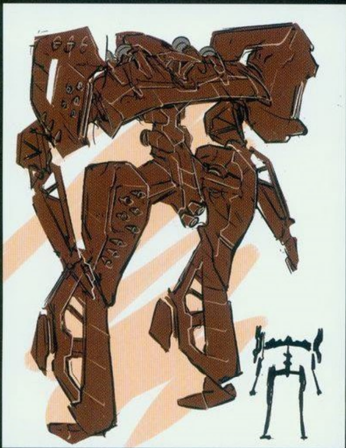
ふたつ目は全身が羽根のような板状で構成されているタイプです（左下図、青いスケッチ）。前面から見ると板のように薄いが、側面から見ると奥行きがあり、様々な動作やカメラ位置により表情を豊かにするという狙いがありました。

結局、前面投影面積が少なく被弾率が少ない薄型のシルエット、翼という判りやすいモチーフが、高速 飛行戦闘用のアスピナに向いているため採用されました。



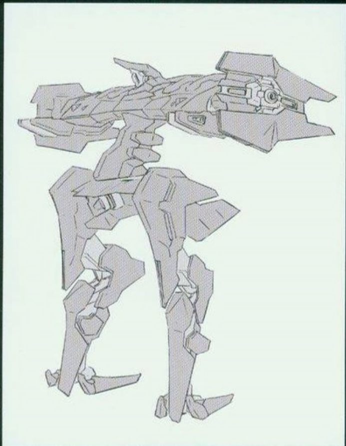


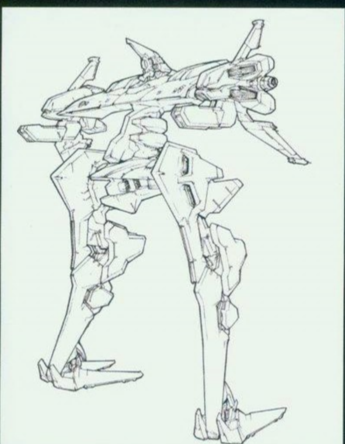


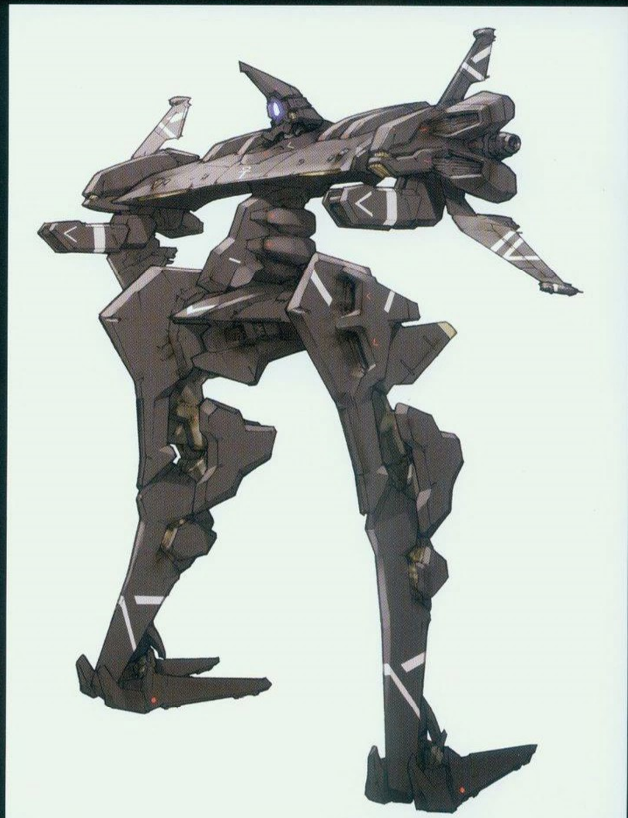


■スタイリング
基本コンセプトが決まった段階からスタイリングを始めました。

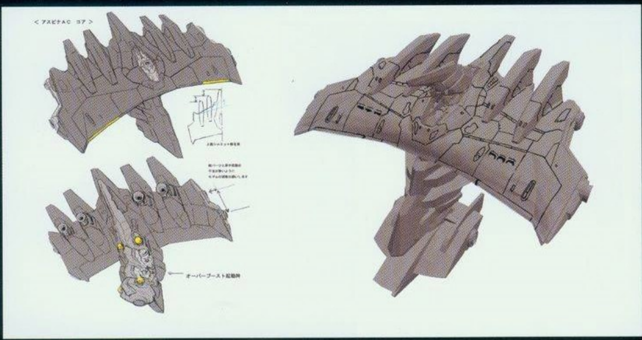
羽根を備えて空を飛ぶものから、いろいろなイメージを膨らませる過程で「ブーメラン」や「鎌」に造形の着想を得ました(左上図)。風に乗るのではなく、風を切り裂く鎌のイメージが、狂気性を帯びるアスピナのイメージと合致したためです。
それは、同時にロボットデザインのセオリー的な、「胸の中心部の膨らみ」を排除することへの試みでもありました。同様にヒザの出っ張りもありません。
脚部は飛行主体設計なので、降着用の補助的な役割しか持たず、軽量で華奢な形状になっています。
碗部は切り詰められたショートアームで人型から逸脱した異形のシルエット。







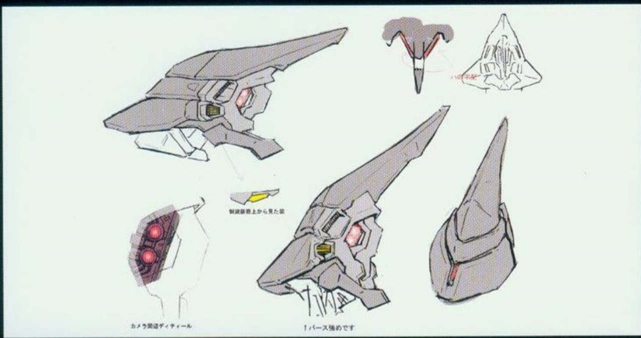
製作過程で変更を加えた箇所を含む、デザインの最終形として作成したイラストワーク
※フィニッシュワークの製作は稲田航によるものです。

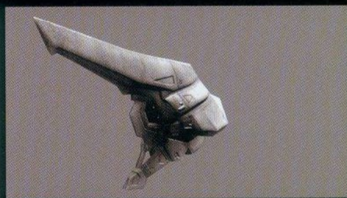





## CORE

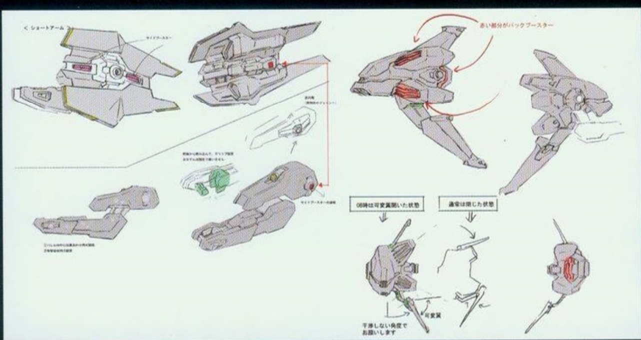
**XCR-SOBRERO**
空力特性のみを考えた、異形のコアパーツ
アスピナの実験機、SOBREROを構成する

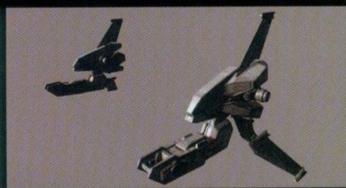


## HEAD

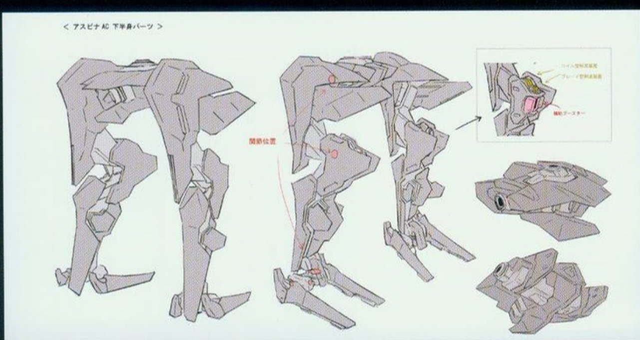
**XHD-SOBRERO**
安定性能に難のある、実験段階の頭部パーツ
使用には搭乗者の熟練が要求される



## ARMS

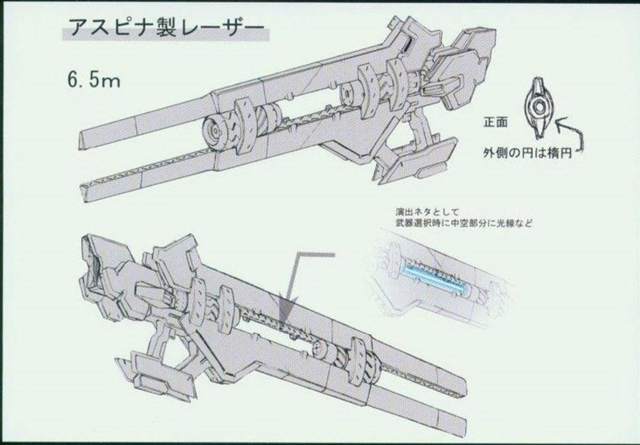
**XAM-SOBRERO**
通常の腕部機構を持たない、簡易腕部
極めて軽量だが、様々な問題点を抱えている

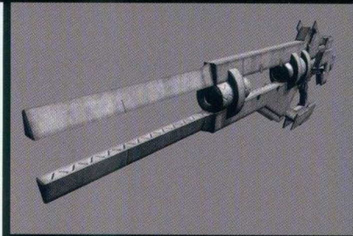




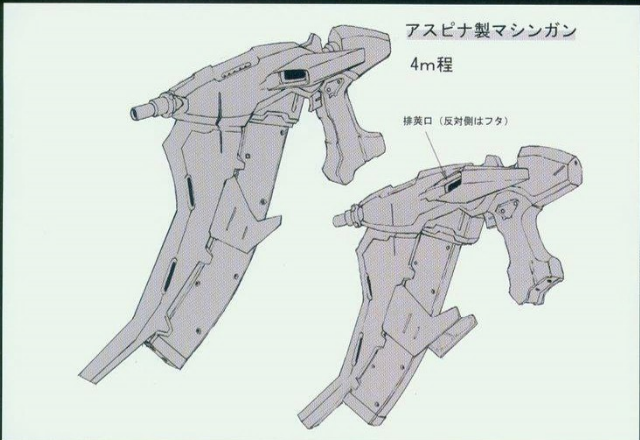

## LEGS

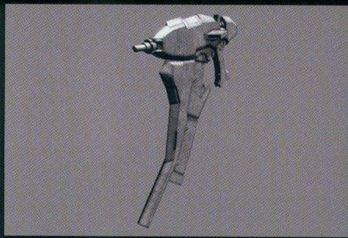
**XLG-SOBRERO**
飛行適性のみが考慮された、特殊脚部
安定性などは最低レベルであり、特化した戦術が要求される



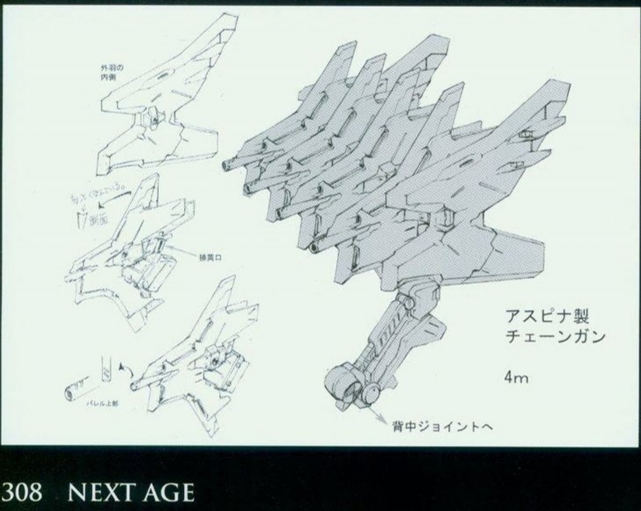



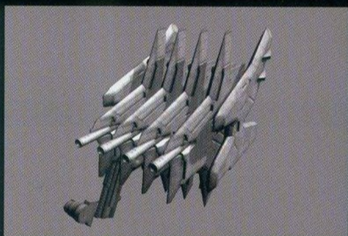
**XMG-A030**
とにかく弾をばら撒くための特殊マシンガン
射撃精度は極めて低い



**ER-O705**
新技術を使用
レーザーバズーカの趣をもった、オーメルの実験兵装

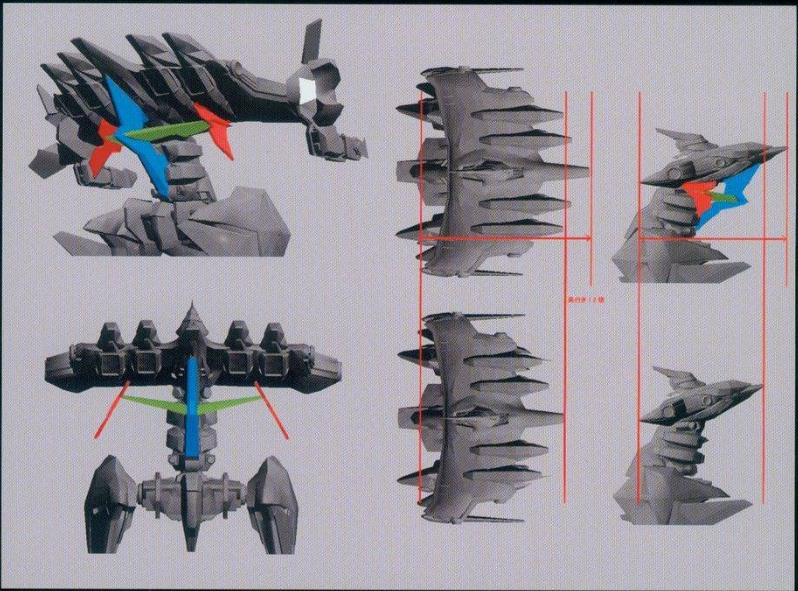


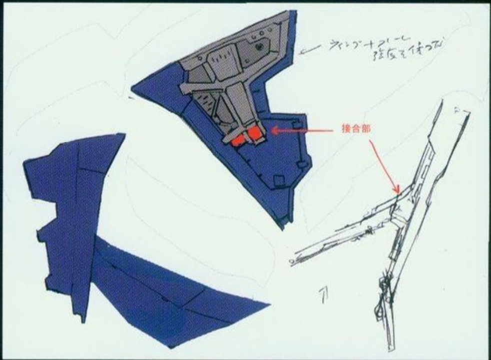
**XCG-B050**
四連装の連射型チェインガン。
装弾数も多く、乱射に向く

# REVISION

中村：この修正案はゲーム中に反映するのには間に合わなかったが、開発者がさらなるアスピナの進化を考えて模索したもの。様々なレイアウトが微調整されており、アスピナの次世代機ともいえるかもしれない。

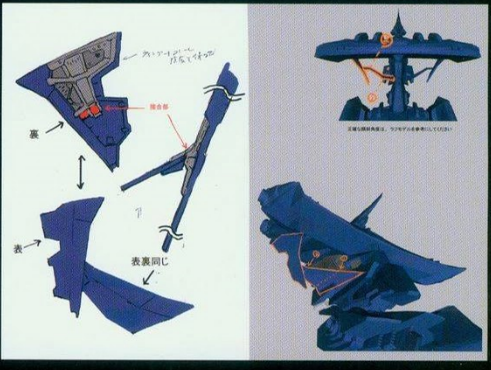




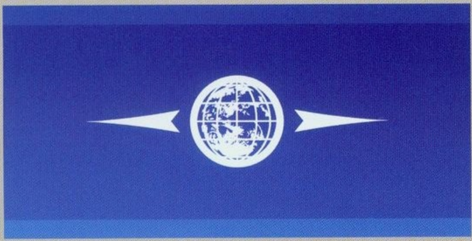




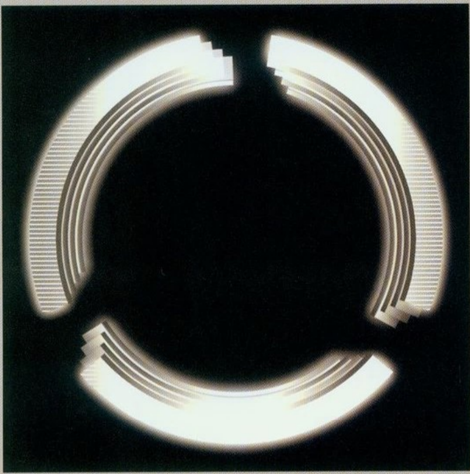




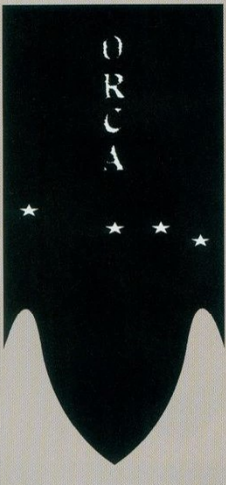
# ロゴデザインについて



稲田： アーマード・コア フォーアンサーの世界にて主要軍需企業を束ねる企業連のイメージは"国連"。
コンセプトとしては『クレイドル体制によって皆が平和を享受するすばらしい世界のシンボル』であり、天空の清浄な世界をイメージした空の地図がモチーフになっています。



稲田： リンクスを管理・統制するための機構であるカラードのロゴイメージは"首輪"です。デザインをする上で留意したのはアーマード・コア ネクサスのレイヴンズアークのロゴと被らないようにする事でした。 さまざまな案を出しつつ、より硬質なイメージにブラッシュアップしていきました。




稲田： ORCA旅団のエンブレムデザインについては、実在したとある革命組織の旗がモチーフになっています。中央の星はORCAの中心人物の五人を示し、本来五つあるはずの星が一つ欠けているのは、首魁であるマクシミリアン・テルミドールの不在を意味します。
ちなみに"オルカ"はシャチの学名ですが、シャチが食物連鎖において最強の存在であるため、"天敵のない存在"や"魔物"といった意味も持ちます。



# INTERLUDE



2

## アーマード・コア フォーアンサーのデザインについて

佐竹： 兵器に堕ちていったネクスト。
フォーアンサーで追加されたデザイン群のコンセプトイメージです。
手遅れの世界。
どんな答えにせよその答えを出すには犠牲をともなうしかない過酷な世界の時代の中、ハード（ネクスト）、ソフト（リンクス）の両面において技術の一般化、量産化という流れがあり、彼らはもはや戦場の支配者ではなくなっています。

ただ、それはごく緩やかなもので、相変わらずネクストは「特別なもの」です。
にも関わらず、ネクストが「戦場の尖兵」に「成り果てている」のは、企業の意思によるものなのです。その意思の根底には、ネクストに対する恐怖感があります。
企業は「特別なものを畏れる⇒特別でないことにしてしまえ」という、捩れた、矛盾した構図を持つことになります。もちろん、企業の意思もそれぞれに温度差があるためネクストをめぐる状況は、非常に混沌とした状態です。その混沌が反映されたのがフォーアンサーのネクストデザインであり、それが形にも存分に現れているのです。

オーバードブースタを露出、展開機構を省略し軽量先鋭化した、超接近戦重視の新オーメル。騎士・万能という2つのコンセプトを受け継ぎつつ、トータル進化を目指した新ローゼンタール。
運動性能をより重視し、さらなる高機動三次元戦闘を実現させたアルゼブラ。
スタンダードミリタリィーを維持したまま、軽量化と装甲強化を実現した新GA。
開発段階から単独戦のみならずチーム戦術を想定した設計を機体コンセプトに組み込んだ新BFF。
より軽快な機動性と機体負荷の軽減を実現させた最新鋭機、インテリオル。
圧倒的コジマ出力を誇り、なおかつ重装甲をも兼ね備えた精密機械の結晶、トーラス。
量産を想定した設計、極めて重厚なイメージでありながらハイレベルな運動性を実現した、新アルドラ。
極限まで被弾率を下げたフォルム、安定性を犠牲にした特化戦術ありきの異形ネクスト実験機体、アスピナ。
そして、一人の天才アーキテクトが作り上げた異端のネクスト機体、ホワイト・グリント。

フォーアンサーではゲストデザイナーとして、これまでのシリーズでもコンセプトデザインを手がけていただいた河森正治先生に参加していただき、フォーアンサーの顔とも言える「ホワイト・グリント」をデザインしていただきました。内部に組み込まれた様々なアイデアとこだわり、そのデザイン、スタイリングと展開ギミックは圧巻です。また、アームズフォートのデザインでは、宮武一貴先生、小林誠先生に参加していただき、創りあげられたその存在感で、世界感の幅はさらに広がり、深みを増すことにも繋がりました。
内部スタッフだけでは得られなかった刺激が大いにあり、現場の固定概念を打ち破る答えをもらった思いです。良いデザインは問題と解決法を同時に提示し多くの存在を揺さぶるもの、「可能性」のアイデアだと改めて実感しました。

フォーアンサーで導かれた答えの先、次の時代の世界についてディレクターは多くを語りません。あるエンディングは示唆します。「ゆりかごに揺られた安楽な死の時代」を。またあるエンディングは語ります。「成長と野心と、新しい戦争の時代だ」と。

いずれにせよ、死は相変わらず人間にとって不可避かつ理不尽な存在であり、「悪意に満ち、不幸である」時代のようです。しかしそれは当たり前の事ですし、絶望しているだけでは世界はなにも変わりません。「可能性」のアイデアは、変化をうながす振動、デザイナーが世界に提案する第0のエネルギー「活力」です。

大好きなSFとその創造者、多くの偉大な先輩達がその事を伝えてくれています。

# GUEST ARTIST

## 河森 正治(カワモリ ショウジ)

1960年生まれ。
「超時空要塞マクロス」に登場する“バルキリー”をデザイン、実機のようなリアルな戦闘機がロボットに完全変形するメカニズムを世に送り出し、可変ロボットデザインの第一人者となる。

「機動戦士ガンダム0083 スターダストメモリー」、「攻殻機動隊」、「交響詩篇 エウレカセブン」などではメカデザインを担当。

ゲームでも、「アーマード・コア」のメカデザインをはじめ、監修も多数務めている。

SONYのアイボ(ERS-220)のデザインも手掛けるなど幅広く活躍し、
原作、監督、演出、脚本、絵コンテ、メカデザインまでこなすビジョンクリエイター。

1995年サテライトの設立に参加。
以降の代表作に「地球少女アルジュナ」「マクロスゼロ」「創聖のアクエリオン」
「マクロスF(フロンティア)」などがある。

## 宮武 一貴(ミヤタケ カズタカ)

1949年生まれ。
SF関連のイラストを多数手掛け、日本のSFビジュアルシーンに大きな影響を与えた、メカニックデザイナーの草分け的存在。
加藤直之との共同デザインである小説「宇宙の戦士」(ハヤカワ文庫版)のパワードスーツは、以降のリアルロボットアニメの誕生につながった。

「超時空世紀オーガス」「聖戦士ダンバイン」「さよならジュピター」、マクロスシリーズでもメカニックデザインを担当。

多分野の知識をいかした緻密な設定画を描き、作品の世界観を創造するコンセプトデザイナー。

近年では「交響詩篇エウレカセブン」「マクロスF」などのコンセプトデザインを手がけている。

## 小林 誠(コバヤシ マコト)

1960年生まれ。
デザイナーであり、イラストレーター。 造形家としての国内外の評価も高く、アニメ監督業もこなすマルチアーティスト。

「機動戦士Zガンダム」「機動戦士ガンダムZZ」のメカニカルデザインを担当。

「ドラゴンズヘブン」「迷宮都市」「未来兵器AS」で1980年代の造形シーンに新風を巻き起こす。

「HYPERWEAPON 2005 再生無き永遠の闇へ」
「HYPERWEAPON 2007 それぞれのヘヴン」
「HYPERWEAPON 2008 狂気の現風景-そして真実」が、現在モデルアート出版社から発売中。

代表作にアニメ「ラストエグザイル」「サムライ7」や「ブレイブストーリー」「愛.地球博-グランオデッセイ」などがある。

# FROMSOFTWARE ARTIST

## 可児 裕行(カニ ヒロユキ)

1970年生まれ。
デザイン事務所を経て、デザイナーとして1997年にフロムソフトウェア入社。
「シャドウタワー」からデザインワークを担当。
アーマードコア・シリーズでは「アーマード・コア プロジェクトファンタズマ」から「アーマード・コア フォーアンサー」までのデザイン及びアートワークで参加。

主にフロム・ソフトウェアの各タイトルのLOGOデザインやアートワーク・広告デザインなど担当。
電撃ホビーでの「アーマード・コア」連載のCG素材制作や
壽屋による模型「アーマード・コア V.I. シリーズ」の監修など。

## 佐竹 大輔(サタケ ダイスケ)

1978年生まれ。
「シャドウタワー」など独自の世界観テイストに魅かれ、フロムソフトウェアに2001年入社。
「キングスフィールド 4」に途中参加し、キャラクター・アイテムデザインでゲーム開発デザインの基礎を勉強する。

大学時代に専攻した油絵の技術を活かして「シャドウタワー・アビス」ではコンセプトイラストを制作。
「O・TO・GI ～御伽～」「O・TO・GI ～百鬼討伐絵巻～」ではコンセプトワーク・キャラクターデザインを担当し、以降未発表タイトルも含め様々なコンセプトワークを担当する。

デザイナーノート「つぶやけ！心のレイヴン！！」の執筆、絵コンテによる動画演出や、アーマード・コアシリーズのメカデザイン、ロゴや広報素材作成など、様々な仕事を幅広く手がける。

## 瀧本 暁(タキモト アキラ)

1983年生まれ。
アーマード・コアシリーズや「叢」のメカデザインに惹かれ、フロムソフトウェアに2003年に入社。
「アーマード・コア ネクサス」からメカデザインで参加する。
「メタルウルフカオス」や「クロムハウンズ」等でミリタリー知識を活かして武器等のデザインを担当する。

【参加作品と担当デザイン】
アーマード・コア ネクサス： パーツデザイン、敵メカデザイン、背景デザイン、エンブレムデザイン
アーマード・コア ナインブレーカー： パーツデザイン、敵メカデザイン、背景デザイン
アーマード・コア フォーミュラフロント： エンブレムデザイン

メタルウルフカオス： パーツデザイン、敵メカデザイン
クロムハウンズ： パーツデザイン、敵メカデザイン

アーマード・コア 4： パーツデザイン、敵メカデザイン、背景デザイン、エンブレムデザイン
アーマード・コア フォーアンサー： パーツデザイン、エンブレムデザイン

## 三木 真宏(ミキ マサヒロ)

1983年生まれ。
2004年フロムソフトウェア入社。
「アーマード・コア ナインブレーカー」からデザインに関わり、「ACE」、「クロムハウンズ」を手がけながら、
「アーマード・コア 4」、「アーマード・コア フォーアンサー」のデザインに至る。

「アーマード・コア 4」、「アーマード・コア フォーアンサー」ではGA・BFF・TORUS・OMER等のACデザインを担当。
クレイドルを含む一部のアームズフォートや背景ビジュアルを手がける。

## 中村 浩(ナカムラ ヒロシ)

1974年生まれ。
ゲーム会社でキャラクターデザイナーと3DCGモデラーとして開発に携わる。その後、メカデザインの仕事を求めて2006年フロムソフトウェア入社。

「アーマード・コア フォーアンサー」ではコンセプト提案も含め、世界観構築からタイトルに携わり、多くのイメージを創出した。

主な参加作品は「アーマード・コア4」、「アーマード・コア フォーアンサー」など。

【参加作品と担当デザイン】
アーマード・コア 4: 敵メカデザイン、背景デザイン、エンブレムデザイン
アーマード・コア フォーアンサー: AC(アルドラ、アスピナ)、アームズフォート(ランド・クラブ、ソルディオス・オービット)、背景デザイン

## 後藤 明寛(ゴトウ アキヒロ)

1975年生まれ。
自動車会社で自動車の内外装デザイナーとして開発に携わる。その後、メカデザインの仕事を求めて2006年フロムソフトウェア入社。

「アーマード・コア フォーアンサーではアームズフォート担当として途中参加し、多くのイメージを創出した。

主な参加作品は「アーマード・コア フォーアンサー」

【参加作品と担当デザイン】
アーマード・コア フォーアンサー: アームズフォート(スピリット・オブ・マザーウィル、グレートウォール、ジェット(詳細)、カブラカン(詳細)、スティグロ(詳細))、エンブレムデザイン

## 稲田 航(イナタ ワタル)

1984年生まれ。
初代アーマード・コアとの出会いを機にメカデザイナーに憧れ、関西の芸大に進学の後、2007年に新卒としてフロムソフトウェアに入社。

入社後は研修期間を経てフォーアンサーのデザインに参加。

【参加作品と担当デザイン】
アーマード・コア フォーアンサー： AC（新ローゼンタール）、武器パーツデザイン、背景デザイン、エンブレムデザイン、企業ロゴデザイン

# ARMORED CORE DESIGNS 4 & for Answer

2012年3月25日　初版第1刷 発行
2012年4月25日　初版第2刷 発行

著　　者　河森 正治、宮武 一貴、小林 誠、可児 裕行、佐竹 大輔、瀧本 暁、三木 真宏、中村 浩、後藤 明寛、稲田 航、宮崎 英高
発 行 人　石橋 俊雄
編　　集　加藤 諒
発　　行　株式会社 ボーンデジタル
〒101-0052
東京都千代田区神田小川町 1-8-8
神田小川町東誠ビル
Tel: 03-3257-0866　Fax: 03-3257-0867
www.borndigital.co.jp/book/
E-mail : info@borndigital.co.jp

レイアウト　株式会社 Bスプラウト
印刷・製本　株式会社 東京印書館

ISBN : 978-4-86246-166-7
Printed in Japan

ISBN978-4-86246-166-7
C0072 ¥6000E
9784862461667
定価：本体 6,000円 ＋税
1920072060001

本書はアーマード・コア4と、続編フォーアンサーのデザインワークを、
フロムソフトウェアのデザインスタッフの解説や、考察を交えて体感できるアミューズメントブックです。

ゲームに表出することの少ない制作の過程やデザイナーの考えなど、公式にはならなかったものも含めて
「デザイナーの見た原風景」がここにあります。

ARMORED CORE OFFICIAL SITE：WWW.ARMOREDCORE.NET

Born Digital, Inc.
発行・発売
株式会社 ボーンデジタル
www.borndigital.co.jp




# 4 & for Answer

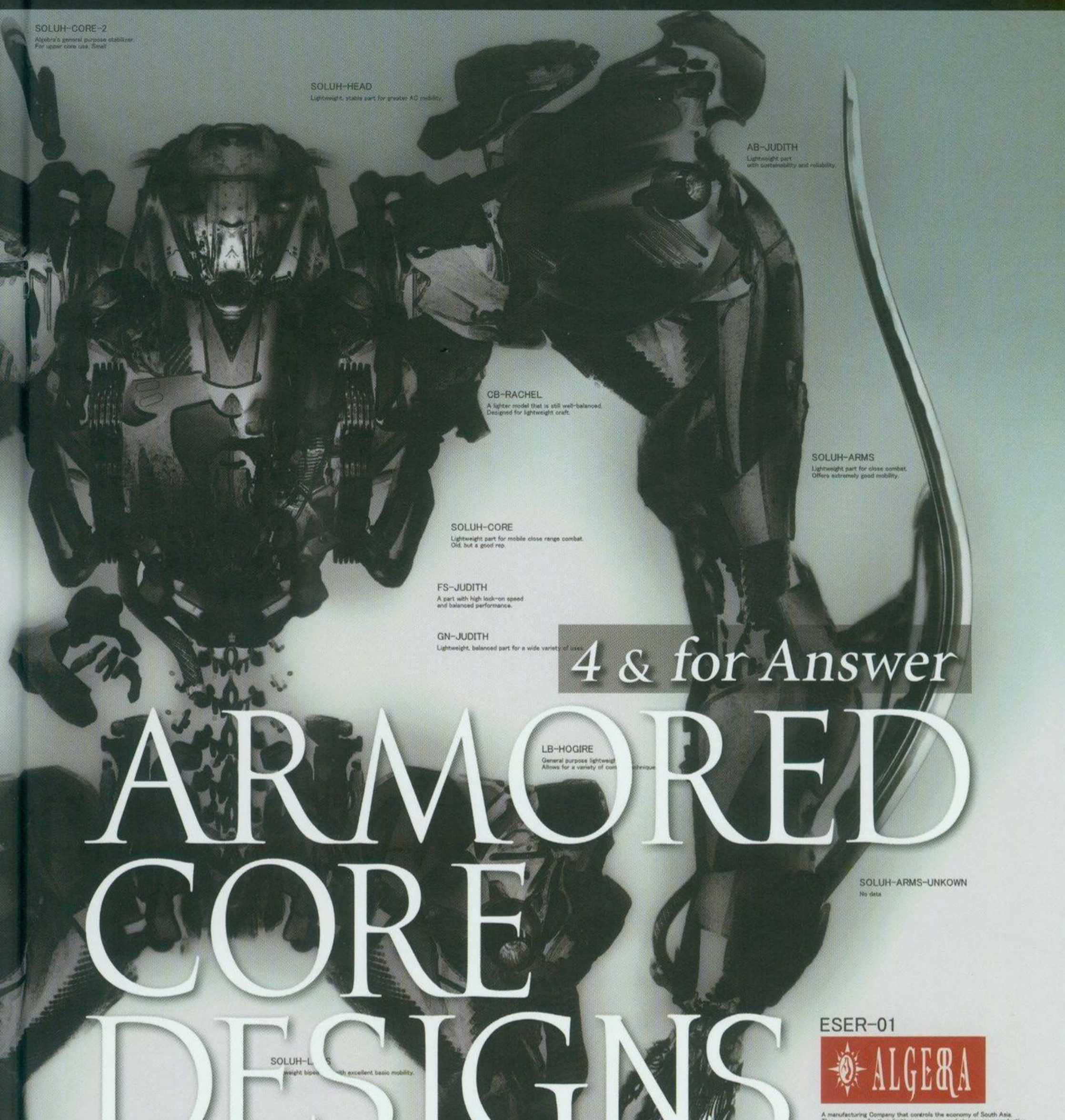
# ARMORED CORE DESIGNS

ESER-01

ALGERA

A manufacturing Company that controls the economy of South Asia. They are known for their limitless manpower and strong mass-production structure, as well as for weaponry based on rather unique concepts. They maintain a close relationship with GA, especially concerning foodstuff distribution, as their relationship developedover a long period of time over the company's history.

FROM SOFTWARE




4 & for Answer

# ARMORED CORE DESIGNS

ESER-01

ALGERA

A manufacturing Company that controls the economy of South Asia. They are known for their limitless manpower and strong mass-production structure, as well as for weaponry based on rather unique concepts. They maintain a close relationship with GA, especially concerning foodstuff distribution, as their relationship developedover a long period of time over the company's history.

FROM SOFTWARE